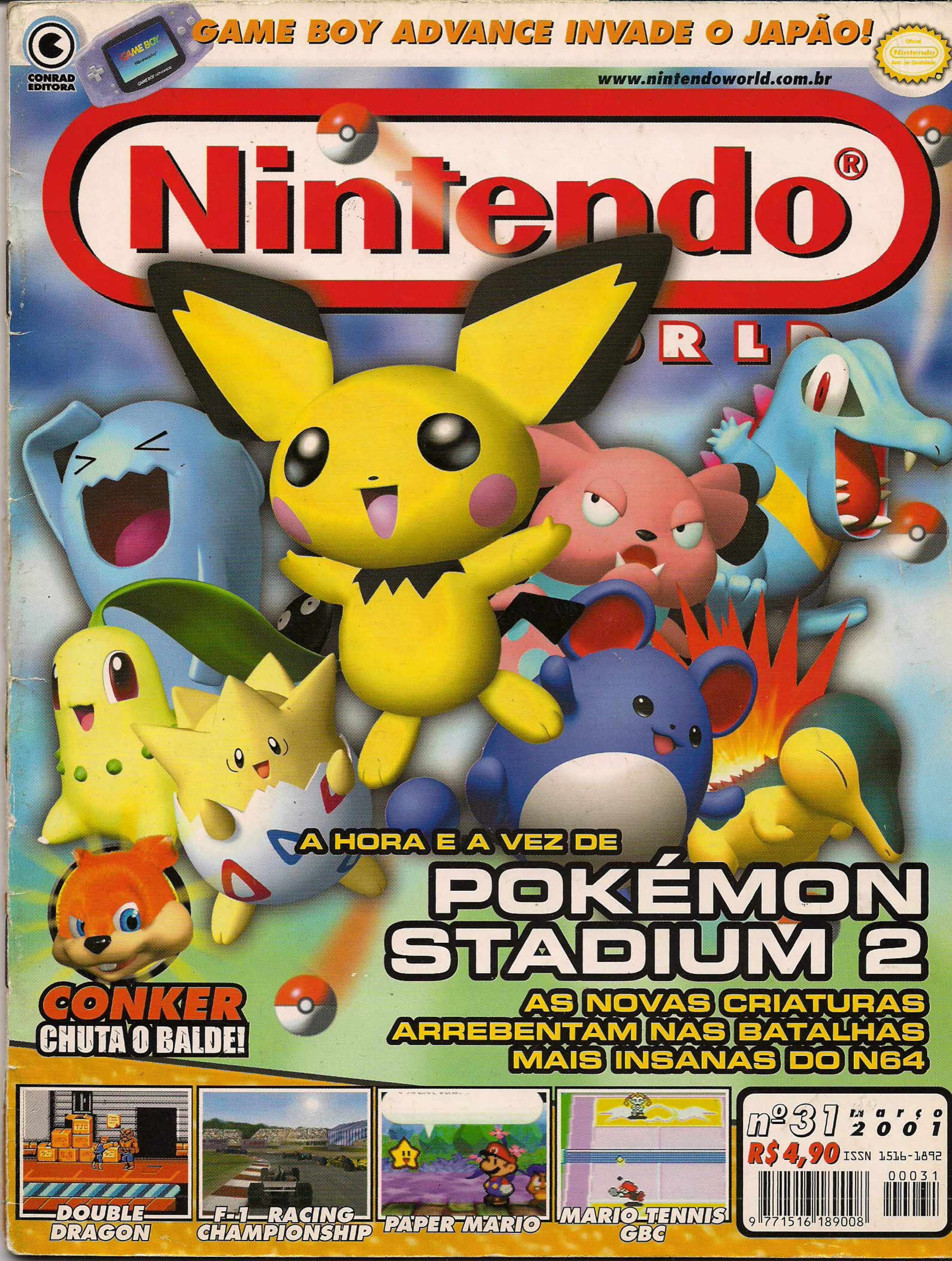
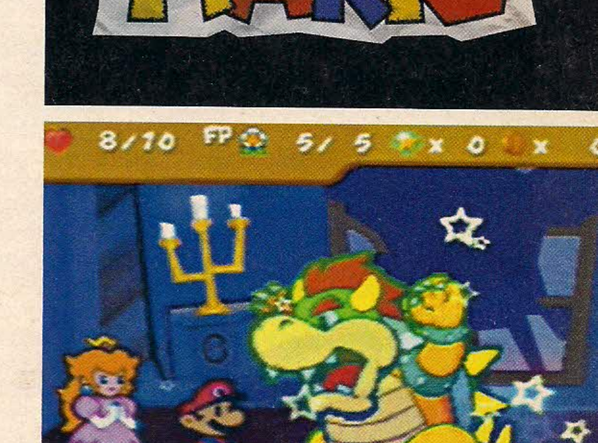

GAME BOY ADVANCE INVADE O JAPÃO!
CONRAD EDITORA
www.nintendoworld.com.br
Nintendo® WORLD
A HORA E A VEZ DE
POKÉMON STADIUM 2
AS NOVAS CRIATURAS ARREBENTAM NAS BATALHAS MAIS INSANAS DO N64
CONKER CHUTA O BALDE!
DOUBLE DRAGON
F-1 RACING CHAMPIONSHIP
PAPER MARIO
MARIO TENNIS GBC
nº 31 março 2001
R$ 4,90 ISSN 1516-1892
00031
9 771516 189008



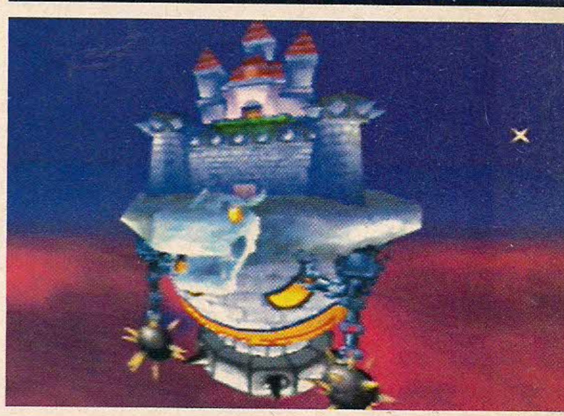
Mario está de volta com um visual de cartolina em um game de aventura e RPG. Desta vez ele tem novos amigos e mais de 200 itens e insígnias que lhe dão

Visite o nosso site: www.nintendo.com.br
Para saber onde encontrar, ligue: BIT – Banco de Informação Total (Atendimento ao Consumidor):
0XX (11) 3814.8234

PAPER MARIO™



Paper Mario.
Pegue aqui sua amostra grátis.





novas habilidades e ataques. Mario pode até ser de papel, mas não pense que ele é um peso-leve.





EDITORIAL

Carnaval, prazos curtos, apenas 28 dias no mês... foi um verdadeiro sufoco produzir esta edição da Nintendo World que está em suas mãos. E para aumentar mais nosso trabalho, ainda mandamos ver em mais uma NW Especial (que já está nas bancas, vá procurar!), só com detonados. Mas tudo valeu a pena, e os resultados finais ficaram bem legais. Você vai curtir.

Quer saber o que temos para você neste mês? Está mais do que na cara, ou melhor, na capa: Pokémon Stadium 2. Exatamente um ano depois, a continuação do game de luta mais monstruoso do universo aterrisa no Nintendo 64. E esta não é uma simples continuação. Dessa vez, dá para jogar com os 251 monstros em novos torneios (ainda não sabemos como fazer o Celebi aparecer, mas aguarde!) e contra todos os adversários de Pokémon Gold & Silver. Para os poké-fanáticos, um pratão cheio. Pode acreditar, esse game é mil vezes melhor que o primeiro Stadium. Se tiver alguma dúvida, leia nossa matéria na página 28 e tire suas conclusões.

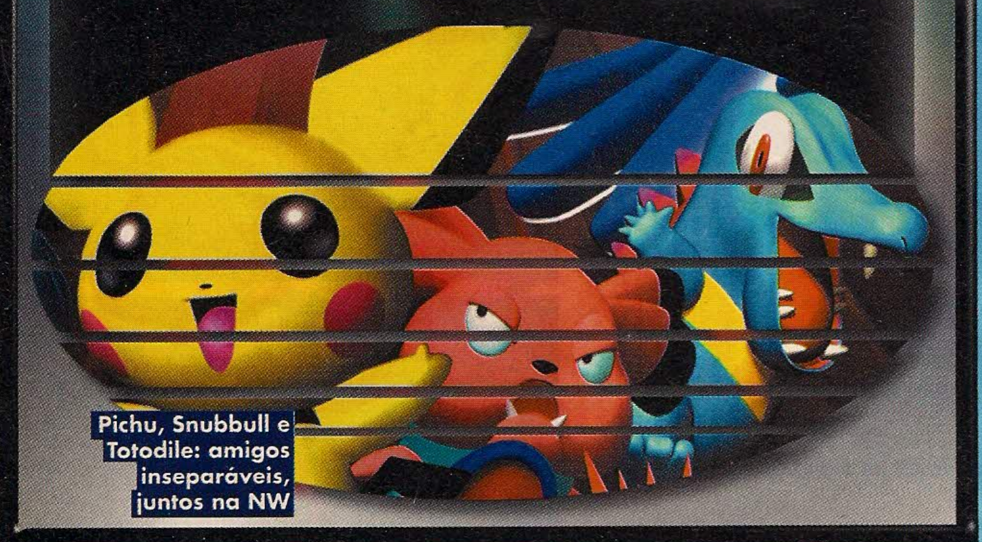
Preparamos também mais uma matéria especial sobre o console que já tomou de assalto o Japão. Preciso falar que é o Game Boy Advance? São cinco páginas cheias de informações sobre o pequeno notável, como um entrevistão com dois designers americanos e imagens de 35 novos games. Tentador, não?

Ah, e Conker. Claro, não poderíamos deixar de falar sobre nosso grande e fiel amigo esquilo. Digo, repito e assino embaixo: Conker's Bad Fur Day é o game mais demente, insano e surpreendente já lançado para um console Nintendo. Com palavras é difícil descrever, mas nosso Editor Assistente Ronny Marinoto conseguiu fazer isso de forma muito bacana, a partir da página 44. Leia agora!

E como prometemos no editorial anterior, temos diversas novidades. Reinauguramos uma seção que estava esquecida – Meu Nintendo – que ficava lá no final da revista e durou poucas edições. Agora, o formato mudou e a seção foi parar no Hot Shots. Todo mês, você verá a ficha de algum tipo famoso e seu relacionamento com os games Nintendo. A estréia ficou com João Gordo, que além de músico e apresentador de TV, é um gamemaníaco confesso. Mande suas sugestões sobre quem você quer ver na próxima! E já que a NW é uma revista preocupada com seus leitores, resolvemos também modificar as caixas de comandos que aparecem nos Reviews. Agora, os selinhos de recomendação de idade aparecem com mais clareza, para você identificar melhor os games apropriados para sua faixa etária. Somos ou não somos caras legais?

Pablo Miyazawa

P.S. A partir desta edição, a NW irá usar o nome "Nintendo GameCube" (com a letra C maiúscula) para denominar nosso novo console de 128 bit.


Pichu, Snubbull e Totodile: amigos inseparáveis, juntos na NW


CONRAD EDITORA

André Forastieri e Rogério de Campos
Diretores Editoriais

Cristiane Monti
Diretora Executiva

Sérgio Monteiro
Diretor Comercial

Nintendo WORLD

EQUIPE JORNALISMO
Editor-chefe
Odair Braz Junior

REDAÇÃO
Editor
Pablo Miyazawa

Editor Contribuinte
Eduardo Trivella

Editor Assistente
Ronny Marinoto

Redator
Renato Siqueira

ARTE
Editor de Arte Sênior
José Carlos Assumpção

Chefe de Arte
Leonardo Nery Protti

Assistente Editorial/Revisão
Sandra Martha Dolinsky

Colaboradores
Cassiano Barbosa, Cleiton Campos, Eric Araki, Rogério Freire (textos), Eurico K. Sakamoto, Mateus Reis (arte)

Conselho Editorial
Alexandre Linares
José Carlos Assumpção
Odair Braz Junior
Priscilla Santos

ADMINISTRAÇÃO
Coordenadora de Administração
Solange Reis

Coordenador de Produção
Ed Wilson Dias

Coordenador de Pessoal
Marco Sá Pelegrini

Suporte Técnico
William Domingos

Atendimento
Fabíola Barcellos, Melissa Martins
Fone: (11) 279-9355

Lúcia Machado
Conselheira

PUBLICIDADE
LM&X – Fone/Fax (11) 3865-4949
Rua Cardoso de Almeida, 60
cj. 162 – São Paulo/SP

CONRAD EDITORA DO BRASIL LTDA.
Rua Maracaí, 185 – Aclimação
CEP 01534-030 – São Paulo/SP
Fone: (11) 279-9355 – Fax: (11) 3341-7752
conrad-editora@uol.com.br

Fotolitos Open Press
Impressão Plural • Distribuição Dinap

Visite nosso site:
www.nintendoworld.com.br



Faça exatamente o que o Doutor Mario mandar: compre um exemplar novinho da Nintendo World todos os meses. Siga as instruções da bula: leia com moderação, mas use e abuse de seu conteúdo. É natural, saudável e faz crescer!

ÍNDICE

FALE COM A NINTENDO!

VOCÊ TEM MUITOS CANAIS PARA SE COMUNICAR COM A GENTE. FIQUE ESPERTO E LIGUE PARA O LUGAR CERTO!

POWER LINE – DICAS, TRUQUES E CÓDIGOS
Novo telefone: (11) 3814-8044

BIT – ATENDIMENTO AO CONSUMIDOR NINTENDO
Informações sobre lançamentos, preços, pontos de venda, endereços de assistência técnica, reclamações e opiniões sobre os produtos
Novo telefone: (11) 3814-8234
e-mail: bit@nintendo.com.br

REVISTA NINTENDO WORLD
Tel: (11) 279-9355
Cartas: Rua Maracaí, 185 – Aclimação, São Paulo/SP – CEP: 01534-030
e-mail: redacao@nintendoworld.com.br
sugestões: classicos@nintendoworld.com.br

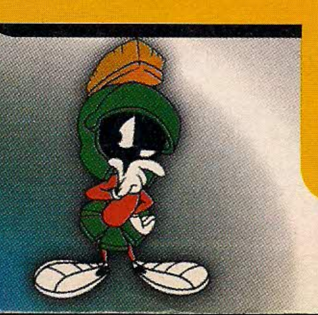
NÚMEROS ATRASADOS, ATENDIMENTO AO LEITOR E ASSINANTES
(11) 279-9355
Fax: (11) 3341-7752
e-mail: atendimento@conradeditora.com.br

WEB
Website Nintendo do Brasil: www.nintendo.com.br
Website Nintendo World: www.nintendoworld.com.br

Leia com atenção! É o nosso critério de avaliação!

Gráficos – É o visual do game, os efeitos de luz e sombra, as cores e texturas dos cenários e a movimentação dos personagens.
Jogabilidade – É a resposta do controle aos seus comandos, os modos de visão e ângulos de câmera.
Som – São as músicas, os efeitos sonoros, as vozes e ruídos.
Diversão – É o prazer que o game proporciona para quem está jogando.
Replay – É a vontade de jogar o game novamente; se o jogo enjoa logo de cara ou é viciante.

Cada um desses quesitos tem o valor determinado pela sua importância. Nós da Nintendo World achamos que diversão e replay são os critérios mais importantes (25%), seguidos de jogabilidade e gráficos (20%). Por último, vem o som (10%). A nota final é resultado da soma dos cinco quesitos (cada um multiplicado pela sua porcentagem de importância) e divididos por dez. E não nos pergunte mais!



HOT SHOTS

OS MELH

Desta vez, vocês escolheram os grandes games Nintendo do ano passado

Você votou, e aqui está: os melhores games Nintendo de 2000, eleitos por você, leitor da Nintendo World. A votação rolou em janeiro e fevereiro, e a escolha podia ser feita por cupons e pelo nosso site (www.nintendoworld.com.br). Agora, você conhece os escolhidos nas oito categorias, além dos melhores e piores do ano. Para saber a classificação completa, com números mais detalhados, visite www.nintendoworld.com.br.
E vamos aos vencedores, porque aqui, quem manda é você!

O MELHOR GAME NINTENDO DE 2000

Nesta categoria não houve indicação: cada leitor poderia votar em qualquer um dos games Nintendo lançados em 2000. E o resultado foi Zelda na cabeça. A aventura de Link obteve uma vitória massacrante, com quase quatro vezes mais votos que o segundo colocado, Perfect Dark. Além disso, abocanhou quase todas as outras categorias (seis, de oito), foi eleito o melhor game do ano pela equipe Nintendo World. Uma vitória pra ninguém botar defeito, não é, não?

1º – THE LEGEND OF ZELDA: MAJORA'S MASK	40,9%
2º – PERFECT DARK	11,4%
3º – 007: O MUNDO NÃO É O BASTANTE	9,8%
4º – BANJO-TOOIE	5,5%
5º – POKéMON GOLD & SILVER	5,1%
6º – POKéMON STADIUM	4,8%
7º – MARIO TENNIS	2,9%
8º – TONY HAWK'S PRO SKATER	2,3%
9º – INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER 2000	1,9%
10º – SPIDER-MAN	1,5%
OUTROS	13,9%

OS MELHORES DO ANO PASSADO

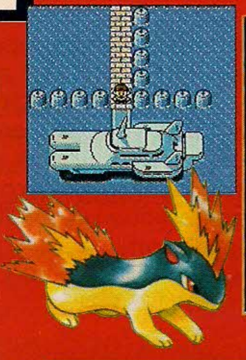
1º lugar – Donkey Kong 64

2º lugar – Resident Evil 2

3º lugar – Jet Force Gemini

ORES DE 2000

CATEGORIAS ESPECIAIS



O MELHOR DE GAME BOY

Pokémon mais uma vez na liderança do portátil mais adorado do mundo. Gold & Silver ganharam mais da metade dos votos dos leitores, com merecimento. Bem atrás, a aventura de Donkey Kong com a medalha de prata, e as missões impossíveis de Metal Gear com o bronze.

1º – Pokémon Gold & Silver — 62,6%
2º – Donkey Kong Country — 16,5%
3º – Metal Gear Solid — 9,9%
Vencedor do ano passado: Pokémon Amarelo

MAIS INOVADOR

Apesar de não ser um grande game, Hey You, Pikachu! foi o escolhido como a maior novidade a surgir nos consoles Nintendo no ano passado. As aventuras temporais de Zelda também foram bem lembradas por 30% dos eleitores. Em terceiro lugar, mais Pokémania.

1º – Hey You, Pikachu! (N64) — 41,5%
2º – The Legend of Zelda: Majora's Mask (N64) — 33,6%
3º – Pokémon Stadium (N64) — 14,3%
Vencedor do ano passado: Pokémon Snap (N64)

MAIOR VILÃO

Apesar de não ser o verdadeiro culpado de todos os problemas de Link, Skull Kid foi lembrado por mais de 40% de nossos leitores. O alienígena horroroso de Perfect Dark e a bruxa malvada de Banjo-Tooie abocanharam as segunda e terceira posições, respectivamente.

1º – Skull Kid (The Legend of Zelda: Majora's Mask) 42,5%
2º – Líder Skedar (Perfect Dark) 22%
3º – Gruntilda (Banjo-Tooie) 14,8%
Vencedor do ano passado: K-Rool (Donkey Kong 64)

MAIOR HERÓI

Melhor game, melhores gráficos, melhor música... e melhor herói, é claro. Afinal, quem não se identificou com Link em sua alucinada batalha contra o tempo? James Bond (o agente secreto) e Joanna Dark (a versão feminina de Bond) também ganharam o reconhecimento de boa parte dos gamemaníacos.

1º – Link (The Legend of Zelda) — 54,4%
2º – James Bond (007: O Mundo Não é o Bastante) — 19,1%
3º – Joanna Dark (Perfect Dark) — 10,1%
Vencedor do ano passado: Donkey Kong

MELHOR MULTIPLAYER

Na categoria mais concorrida de todas, venceu a sangreira pura de Perfect Dark, que recriou com perfeição toda a diversão alucinada do clássico GoldenEye 007. A festa em tabuleiro de Mario Party ficou colada atrás, com o tiroteio de O Mundo Não é o Bastante na terceira posição.

1º – Perfect Dark (N64) — 27,8%
2º – Mario Party 2 (N64) — 25%
3º – 007: O Mundo Não é o Bastante (N64) — 21,5%
Vencedor do ano passado: Mario Party (N64)

MELHOR MÚSICA

O eterno tema de Zelda fez bonito na categoria sonora de nossa votação. Já a sonzeira roqueira de Tony Hawk's Pro Skater ganhou a galera por apresentar diversas bandas famosas e dar o toque de adrenalina obrigatório às Sessions alucinadas de skate.

1º – The Legend of Zelda: Majora's Mask (N64) — 39,9%
2º – Tony Hawk's Pro Skater (N64) — 32,2%
3º – Perfect Dark (N64) — 11,9%
Vencedor do ano passado: Donkey Kong 64

MELHOR HISTÓRIA

A complexidade do enredo, as múltiplas missões e as idas e vindas no espaço temporal foram os fatores que levaram Majora's Mask a conseguir, por quase unanimidade, o primeiro lugar nessa categoria. Perfect Dark, com sua trama cinematográfica e futurista, garantiu o segundo lugar.

1º – The Legend of Zelda: Majora's Mask (N64) — 73,2%
2º – Perfect Dark (N64) — 15,9%
3º – Ogre Battle 64: Person of Lordly Caliber (N64) — 4,8%
Vencedor do ano passado: Resident Evil 2 (N64)

MELHORES GRÁFICOS

Grandes cenários, cenas de cinema entre as fases, movimentação perfeita – tudo isso fez de Zelda o grande escolhido dos leitores na categoria Gráficos. O visual futurista da aventura de Joanna Dark mais uma vez ficou em segundo, com os monstros tridimensionais de Stadium na terceira posição.

1º – The Legend of Zelda: Majora's Mask (N64) — 45,4%
2º – Perfect Dark (N64) — 24,6%
3º – Pokémon Stadium (N64) — 15,4%
Vencedor do ano passado: Donkey Kong 64 (N64)

O PIOR GAME NINTENDO DE 2000

O que seria dos melhores se não fossem os piores? Este ano, a disputa foi bem mais equilibrada, com diversos "games" lembrados igualmente pelos leitores. No fim das contas, deu Carmaggedon na cabeça, com Power Rangers logo atrás. Com justiça!

1º – Carmageddon — 13,2%
2º – Power Rangers: Lightspeed Rescue — 11,1%
3º – Hey You, Pikachu — 5,6%
4º – Pokémon Puzzle League — 3,7%
5º – Rugrats in Paris — 3,5%
"Vencedores" do ano passado: 1º – Superman, 2º – Rampage: World Tour, 3º – Rugrats: Scavengers Hunt



QUESTIOMARIO

Para começar bem a edição, aqui está o resultado da promoção "Questiomario Zelda DX". A vencedora foi a leitora Maria Inês Filadelfo da Silva, de Avaré/SP. Ela acertou as cinco questões e foi a sorteada entre a montanha de cartas que abarrotaram nossa redação. Parabéns, sortuda! Levou pra casa um Nintendo 64 novinho! Agora, vamos às perguntas do mês. O Questiomario desta edição é dedicado a Pokémon Gold e Pokémon Silver, para Game Boy. As perguntas são moleza e não é preciso ser nenhum mestre para respondê-las. Mande as respostas para o endereço abaixo até o dia 31 de março. O prêmio para o sorteado que acertar tudo é um console Nintendo 64. E nunca é demais lembrar que nossa caixa postal e nosso CEP mudaram! Se ligue e corra para não perder o prazo!

QUESTIOMARIO
POKéMON GOLD & SILVER

REVISTA NINTENDO WORLD
Caixa Postal 7550
CEP: 06296-990
São Paulo/SP

1. Qual o Pokémon que evolui ao ser trocado com o item Upgrade equipado?

2. Quantos Unowns diferentes existem?

3. Kangaskhan, Togepi e Chikorita. Qual o único desses Pokémon que é sempre fêmea?

4. Pryce é o líder do ginásio de uma cidade do continente Johto. Qual?

5. Qual o único Pokémon que tem cinco evoluções finais diferentes?

Respostas do Questiomario Zelda DX:
1. Song of Time; 2. Azul (Blue Mail); 3. Yoshi; 4. Manu; 5. Três fotografias

ENCONTROS IMPOSSÍVEIS

Sega e Nintendo criando um game... juntas?

A Sega, a eterna rival da Big N, anunciou há alguns meses que encerraria a produção de seu console Dreamcast para dedicar-se somente à produção de games. Mesmo após esta bomba, as surpresas não pararam de surgir. Fortes rumores apontam que a empresa está desenvolvendo um RPG em conjunto com a própria Nintendo, e o que é melhor, para o GameCube. Dá pra acreditar? Só mesmo vendo acontecer. E por falar em RPG, a Retro Studios também anunciou a produção de um título do gênero para GameCube, com ambientes medievais, combates em tempo real e muita ação. O game, ainda sem nome, deve sair no final do ano.

Ah, amigos, então?

MAIS TONY HAWK PARA N64



Seqüência do simulador de skate chega ainda em 2001

Notícias excelentes para os fãs de esportes radicais. A aguardada seqüência de Tony Hawk's Pro Skater, que fora anunciada depois cancelada no ano passado, está sendo tirada da gaveta pela equipe de malucos da Edge of Reality. O game, um simulador de skate dos mais caprichados, está previsto para sair até o meio do ano. Já estamos coçando os dedos de ansiedade.

METROID DE PRIMEIRA

Mais informações sobre a nova aventura de Samus Aran

Após diversos boatos e informações desencontradas, finalmente foi confirmado que Metroid para GameCube está mesmo em plena produção, e mais de uma dezena de programadores e designers estão envolvidos no projeto. Fontes da Nintendo of America e da Retro Studios apontam que esta será uma aventura em primeira pessoa, que mistura elementos de tiro e exploração. Isso quer dizer que além de atirar sem parar, Samus deverá executar todos os movimentos que fizeram dela a mais versátil heroína da Nintendo. Mais novidades e, possivelmente, uma primeira exibição do game, são esperadas na E3.



ZELDA: CONFIRMADO PARA O GAMECUBE

Miyamoto falou, e a gente acredita

Nosso amigo Shigeru Miyamoto adora dar declarações bombásticas. Desta vez, o maior criador de games da história revelou que um novo jogo da série The Legend of Zelda está mesmo sendo desenvolvido para o Nintendo GameCube. Ao que parece, o visual do game (ainda sem nome) será bem próximo ao visto no vídeo demonstrativo exibido na feira Space World, que rolou no Japão no ano passado. E diferente do que tem sido divulgado em algumas revistas e sites, nada foi confirmado ainda sobre o enredo. Mais do que isso, Miyamoto só poderá revelar na E3, que acontece em maio, em Los Angeles. Já estamos contando os dias...

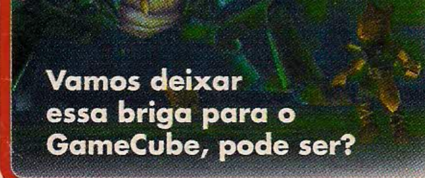


Ganon e Link ainda têm muitas diferenças pra resolver...

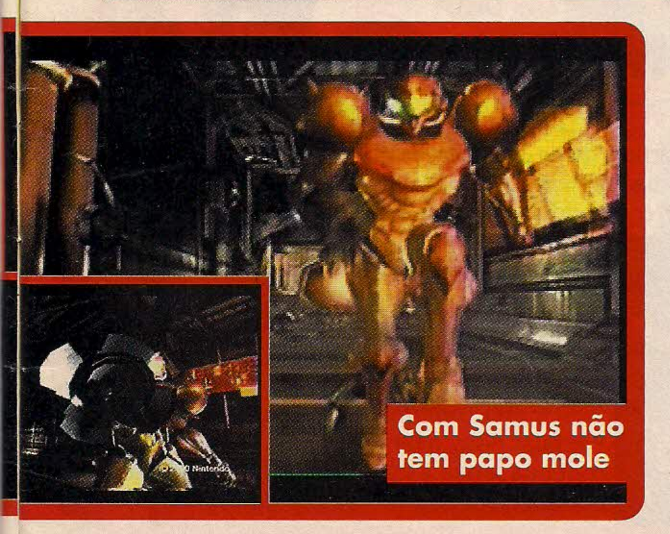
O FIM DE DINOSAUR PLANET

Game é cancelado para N64... e confirmado para o NGC

O esperado se confirmou. Dinosaur Planet, ambicioso projeto da Rare que mistura ação tridimensional e aventura em universos gigantescos, foi definitivamente cancelado para lançamento no Nintendo 64. Mas a notícia não é de todo ruim. Como já previmos aqui antes, o projeto foi transferido para o GameCube, e é bem provável que seja lançado ao mesmo tempo que o console – no final do ano. Ao que parece, a decisão já estaria tomada desde o final do ano passado, quando os produtores concluíram que o formato do cartucho não seria suficiente para executar o que eles planejavam. E não é só isso. Boatos surgidos em sites europeus da Nintendo dizem que o game, agora totalmente alterado, passará a se chamar Star Fox Adventures e será baseado no universo de Fox McCloud. Será mesmo verdade? Vamos esperar a Rare pôr uma luz no final desse túnel.



Vamos deixar essa briga para o GameCube, pode ser?



Com Samus não tem papo mole

LARA MARAVILHA

O filme está chegando!

Tá aí o primeiro pôster oficial de Tomb Raider – O Filme, estrelado pela bocuda Angelina Jolie. Se o filme vai ser bom, ninguém tem certeza. Mas que Lara Croft está muito bem representada, isso não resta nenhuma dúvida. Chega aos cinemas americanos em junho. Aqui, só no mês seguinte. Demorou!



CALENDÁRIO NINTENDO 2001

NINTENDO 64

março/abril/maio

- Aidyn Chronicles: The First Mage
- Conker's Bad Fur Day
- Dr. Mario 64
- Mario Party 3
- Pokémon Stadium 2
- Sea-Doo HydroCross
- Super Bowling
- Tony Hawk's Pro Skater 2

GAME BOY

março/abril

- Action Man
- Aliens: Thanatos Encounter
- Batman Racing
- Carnivale
- ESPN NBA 2Night
- Flintstones: Burgertime in Bedrock
- Hercules: The Legendary Journeys
- Indiana Jones and the Infernal Machine
- Inspector Gadget
- Jimmy White's Cueball
- Kirby's Tilt and Tumble
- Legend of the River King 2
- Lufia: The Legend Returns
- Major League Soccer
- Magi-Nation
- Mary-Kate and Ashley: Winners Circle
- Matt Hoffman's Pro BMX
- Mickey's Speedway USA
- Microsoft Best of Entertainment Pack
- Microsoft Pinball Arcade
- Monster Force
- NBA Live 2001
- Portal Runner
- Razor Freestyle Scooter
- Return of the Ninja
- Simpsons: Treehouse of Horrors
- Toy Story Racer
- Ultimate Surfing
- WWF No Mercy
- Xena: Warrior Princess

maio/junho

- Alone in the Dark: The New Nightmare
- Barbie Pet Rescue
- Hype: The Time Quest
- Matchbox Emergency Patrol
- Max Steel
- Roswell Conspiracies: Aliens, Myths & Legends
- Sesame Street Sports
- Snoopy Tennis
- The Legend of Zelda: Oracle of Ages
- The Legend of Zelda: Oracle of Seasons
- Xtreme Wheels
- V.I.P.

Obs.: as datas dizem respeito ao lançamento nos Estados Unidos e são fornecidas pelas empresas que desenvolvem os games, podendo ser alteradas sem prévio aviso.

LINK EM DOSE DUPLA

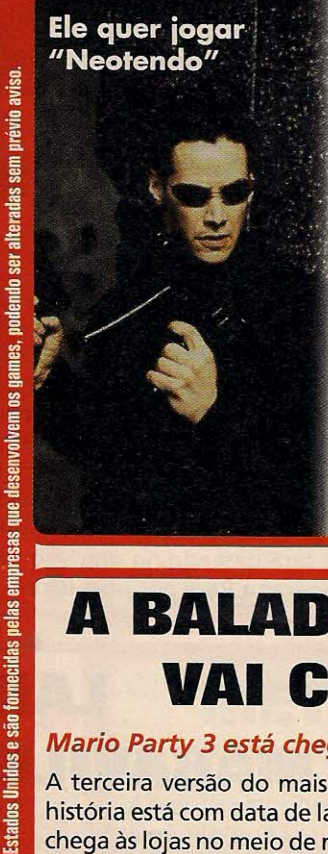
Dois games Zelda para GBC confirmados para maio

Está tudo certo: os novos games Zelda para Game Boy Color vão se chamar The Legend of Zelda: Oracle of Ages e The Legend of Zelda: Oracle of Time. Os jogos, que têm enredos totalmente diferentes mas usam a mesma estrutura, serão lançados em maio nos EUA. Você deve estar perguntando: por que soltar dois games ao mesmo tempo? Porque eles poderão ser conectados via Cabo Game Link, para trocar itens e liberar novos cenários. A Nintendo revelou também que se ambos games forem jogados no Game Boy Advance, um novo cenário exclusivo surgirá. Saiba mais no nosso Preview completo, na próxima edição.



Mas que carinha enfezado!

MATRIX: DOS CINEMAS PARA OS GAMES



Ele quer jogar "Neotendo"

Neo vai arrasar no GameCube

Você assistiu Matrix no cinema e ficou com o queixo no chão? Então que tal jogar uma versão dessa maravilha em um video game? A softhouse Interplay anunciou que criará games baseados no filme para diversos consoles de última geração, inclusive o nosso GameCube. Até o que se sabe, Matrix será um jogo de ação que seguirá de perto o roteiro do filme, tanto que seu desenvolvimento será acompanhado de perto pelos Irmãos Wachowski, os diretores do longa-metragem. Enquanto isso, continuamos na espera de Matrix 2, que chega às telonas em 2002.

A BALADA VAI COMEÇAR



Nem Waluig[illegible] ficou d[illegible] fora

Mario Party 3 está chegando

A terceira versão do mais divertido game Multiplayer da história está com data de lançamento marcada. Mario Party 3 chega às lojas no meio de maio, com todos os minigames, tabuleiros, mascotes e diversão a que temos direito. Comece já a convidar os amigos pra festança. Outro projeto importante da Nintendo, o "jogo de comunicação" Animal Forest, está confirmado para abril no Japão. Por falar nisso, o fantástico Sin & Punishment continua sendo exclusividade da moçada japonesa. Será que vai sair por aqui?

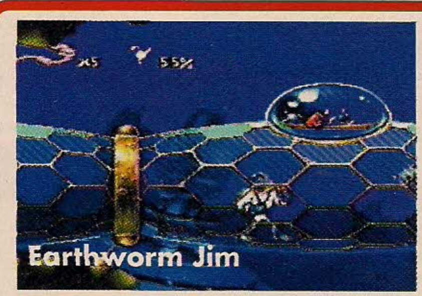


SONIC VIRA A CASACA

Mascote da Sega estrela game Nintendo



Não, você não leu errado. Sonic, o porco-espinho símbolo da Sega, está prestes a fazer sua estréia num console Nintendo, mais exatamente no Game Boy Advance. O jogo, que ainda não tem nome confirmado e está sendo simplesmente chamado de Sonic the Hedgehog Advance, deve sair em julho nos EUA, logo após o lançamento do console no Ocidente. Como é tradicional nas aventuras do personagem, o game vai apresentar ação ininterrupta e muita caça por argolas, e até possibilidade de Multiplayer, tudo isso em altíssima velocidade, graças ao avançado processador do portátil. Acima, a primeira tela divulgada.


Earthworm Jim

TODO MUNDO NO GAME BOY ADVANCE

Pokémon, Earthworm Jim, Street Fighter... e a lista vai longe

As coisas não poderiam estar melhores para o Game Boy Advance. Com o lançamento do console no Japão, cada vez mais empresas estão anunciando suas versões de franquias famosas. Sinta só o drama. Em entrevista recente, o presidente da Nintendo japonesa, Hiroshi Yamauchi, confirmou que um novo game Pokémon já está em produção. A Capcom anunciou versões portáteis de alguns clássicos da casa, como Super Street Fighter 2, Final Fight e Breath of Fire. E ainda não acabou! A Ubi Soft está com a corda toda com seu Rayman, a Majesco aposta tudo em Earthworm Jim e Pitfall: Mayan Adventures, a Midway já garantiu Ready 2 Rumble Boxing, a THQ está indo longe com Scooby-Doo... Ficou feliz? Nós também!


Rayman

MEU NINTENDO



Nome: João Gordo (João Francisco Benedan).
Idade: 36 anos.
Profissões: vocalista da banda Ratos do Porão e apresentador do programa Gordo a Go-Go.
Consoles Nintendo que tem: Nintendo 64.
Gênero favorito: "Gosto mesmo é de jogo de podreira, com muita matança e sangreira, de Resident Evil pra baixo."
Curte também: Pokémon (o desenho animado). "Já assisti seis horas direto. Eu amo Pokémon!"
Games favoritos: "Curto pra caramba o GoldenEye e os três Turok também."
O que acha de Conker's Bad Fur Day: "Esse jogo deve ser demais, muito bem bolado. E vai fazer sucesso porque é escrachado. Afinal, a molecada só gosta do que é escracho..."



THE BEST

OS GAMES MAIS JOGADOS NA REDAÇÃO EM **FEVEREIRO DE 2001**

- CONKER'S BAD FUR DAY/N64
- POKéMON STADIUM 2/N64
- MARIO TENNIS/GAME BOY COLOR
- PAPER MARIO/N64
- F-1 RACING CHAMPIONSHIP/N64
- STAR WARS: EPISODE I – BATTLE FOR NABOO/N64
- MARIO TENNIS/N64
- POKéMON PUZZLE CHALLENGE/GAME BOY COLOR
- MARIO KART 64/N64
- MICKEY SPEEDWAY USA/GAME BOY COLOR

powerline

OS JOGOS MAIS PEDIDOS POR VOCÊ EM JANEIRO DE 2001

- THE LEGEND OF ZELDA: MAJORA'S MASK/N64
- POKéMON GOLD & SILVER/GAME BOY
- THE LEGEND OF ZELDA: OCARINA OF TIME/N64
- 007: O MUNDO NÃO É O BASTANTE/N64
- POKéMON AMARELO/GAME BOY
- SUPER MARIO WORLD/SUPER NES
- BANJO-TOOIE/N64
- POKéMON/GAME BOY
- THE LEGEND OF ZELDA: A LINK TO THE PAST/SUPER NES
- DONKEY KONG COUNTRY 3: DIXIE KONG'S DOUBLE TROUBLE/SUPER NES

os procurados

OS DEZ LANÇAMENTOS MAIS ESPERADOS PELOS LEITORES E PELA REDAÇÃO DA NW

- NINTENDO GAMECUBE
- METROID/GAMECUBE
- GAME BOY ADVANCE
- ZELDA/GAMECUBE
- SUPER MARIO 128/GAMECUBE
- SUPER STREET FIGHTER 2/GAME BOY ADVANCE
- TONY HAWK'S PRO SKATER 2/ N64
- MARIO ADVANCE/GAME BOY ADVANCE
- DINOSAUR PLANET/ GAMECUBE
- DR. MARIO 64/N64

fórum

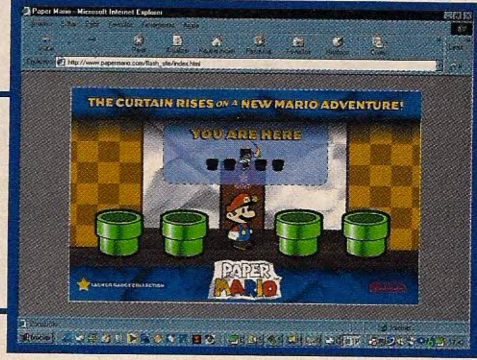
COMO VOCÊ SE SENTIU AO JOGAR CONKER'S BAD FUR DAY PELA PRIMEIRA VEZ?

Envie sua opinião por carta, fax ou e-mail (pergunta@nintendoworld.com.br). O resultado da pesquisa será publicado numa edição futura.

Tudo o que rola de Nintendo na rede

Saiba antes o que sairá na próxima Nintendo World: visite www.nintendoworld.com.br.

PAPELÃO DO MARIO



Paper Mario foi lançado há pouco mais de um mês e continua fazendo muita gente quebrar a cabeça com seus Puzzles caprichados. O site oficial é bastante animado e cheio de opções para quem virou fã de carteirinha do game. Claro, os downloads de sempre, como papéis de parede e screen savers já podem ser baixados diretos da fonte. Visite http://www.papermario.com e seja feliz. Só não esqueça que seu computador deve ter o programa Shockwave Flash instalado para o site rodar legal.

STADIUM NA REDE

Já conferiu nossa matéria sensacional sobre Pokémon Stadium 2 na página 28? Está doido para pôr as mãos no game e mandar ver na arena com as criaturas? Então não fique aí de bobeira. Enquanto o game não aparece nas lojas, visite o site oficial do game (http://www.pokemonstadium.com) para ir matando a vontade e se preparar para as batalhas infernais. Uma coisa não falta ali: Pokémon, Pokémon e mais Pokémon. E claro, papéis de parede, screen savers e aquelas coisas bacanas que adoramos.

TUDO SOBRE O ADVANCE



O Game Boy Advance está aí e a galera japonesa já está mandando uma brasa nos jogos portáteis mais bacanas do universo. Para ficar por dentro das últimas novidades, a lista de lançamentos atualizada e ver telinhas dos novos games, não deixe de visitar a seção especial do site da Nintendo americana dedicado ao console: http://www.gameboy.com/gbadvance.html. Está tudo em inglês e vale a pena conferir.

CONKER É NOSSO REI!

Você já deve ter ouvido falar de Conker, o esquilo, e como ele é desbocado, safado, boca-suja e beberrão. Mas será que você já teve a chance de ver o game em ação? Então visite http://www.conker.com e confira alguns vídeos dos melhores (ou piores, dependendo do ponto de vista) momentos de Conker's Bad Fur Day, mais alguns elementos engraçadíssimos, muito pesados para serem descritos nesta revista. Só vendo mesmo para entender. Mas fique ligado: você precisa ter dezessete anos ou mais para poder entrar no site!

OS MELHORES DO ANO

Há algumas páginas, revelamos o resultado dos Melhores de 2000, com os grandes jogos do ano passado escolhidos por você, estimado leitor. Quer saber mais detalhes? Então não deixe de entrar no site da Nintendo World (http://www.nintendoworld.com.br) para conhecer a classificação completa de cada categoria e as porcentagens de voto de cada game. Mais uma vez, agradecemos sua contribuição para esta atividade extremamente democrática e gratificante. No ano que vem, tem mais eleição.



N-MAIL

Carta do Mês

E aí, pessoal da insuperável Nintendo World! Feliz ano novo para vocês e muito obrigado pela melhor revista de games do Brasil! Vocês são bons mesmo, e olha que eu não digo isso pra todo mundo! Mas vamos ao que interessa, no caso, o fabuloso Game Boy. Venho pedir que vocês expliquem a toda a minha família a importância do Game Boy na vida dos brasileiros. Por exemplo, eu sou um cara fanático por Game Boy, e sempre que chego em casa tenho o prazer de jogar muitos games diferentes. Mas veja a situação do cidadão brasileiro: trabalha o dia inteiro, fica superindisposto para sair com a família e, quando chega em casa, não tem nem um Game Boyzinho para jogar e relaxar. É duro, hein?
Tenho 14 anos e já estou economizando para adquirir o Game Boy Advance, que será o melhor console de todos os tempos! Vejam só a opinião da minha família: minha mãe até me dá atenção quando estou falando sobre games, mas quando passa um tempo e eu pergunto algo, ela nem se lembra mais. Meu pai também me dá atenção, mas até agora não me deu um GBC de presente (mandem uma dica para ele, pessoal!). E minha avó? Mal chego perto dela com o Game Boy e ela já diz: "sai pra lá com essa besteira!". Como alguém pode chamar o glorioso portátil de besteira? E minha irmã, que joga, joga e não consegue fazer nada, e ainda por cima coloca o dedo na tela e fala o nome dos personagens ao contrário? E olha que ela tem 21 anos! Meu irmão é o único que se salva, e é melhor que eu em jogos de luta. Eu curto aventura, esporte, ação, RPG, etc. Comprei meu primeiro GB em 1998, depois comprei outro com o dinheiro que eu ganhava como engraxate. Por favor, mandem um recado para o povo brasileiro e para a minha família: GAME BOY É O REMÉDIO PARA O MAU HUMOR, E EU SOU O REMÉDIO PARA AS MULHERES!
Luiz Gonzaga Silvestre Barbosa
São Paulo/SP

Bem, LG, seu recado já foi dado da melhor maneira possível: por você mesmo. Concordamos quando você diz que o Game Boy é o remédio para o mau humor, mas se você nos permite dizer, conhecemos vários remédios para as mulheres muito melhores do que uma Barbosa Silvestre. É só dar uma olhada no expediente da NW (aquele lista de monte de homem que trabalha aqui na redação, bem ao lado do editorial).
E para aumentar o interesse da sua família por video games, por que você não experimenta deixar o Game Boy no banheiro? Assim, sempre que alguém for até lá para dar uma... hummm... relaxada, digamos assim, terá a oportunidade de experimentar o mundo maravilhoso dos games. Curtiu a idéia? Abração!

NESTE MÊS, leitores pagam tributo ao Game Boy, apresentam sugestões inteligentes, alertam-nos de nossas mancadas, apresentam suas dúvidas mais cruéis e puxam nosso saco até lá embaixo. Vamos às cartas.

SEEDS OF OBLIVION

Tenho 11 anos e escrevo para dizer que as reportagens estão ótimas e, se melhorar, a revista ficará mais do que perfeita! Gostaria de fazer algumas correções na edição 29. Na parte dos melhores games de 2000 vocês escreveram uma besteira enorme na seção "maior vilão"! Onde já se viu, "Turok 3: Seeds of Evil"!? O certo seria Shadow of Oblivion. Também gostaria de reclamar do que vocês falaram de Hey You, Pikachu!. O jogo não é tão ruim assim! Eu acho que ele merecia pelo menos um 7,0! Outra coisa: na seção "Piores do Ano" vocês deviam colocar na ordem do pior para o melhor. Assim, a gente pode saber qual jogo vocês acharam ruim mesmo.
P.S.: quem atende os telefones da Power Line? Gostaria de saber quem são os tão bem-educados rapazes que me atenderam tão gentilmente!
Ligia Grabauskas
Santo André/SP

Ah, vai, Ligia... esse negócio do subtítulo trocado de Turok 3 não foi tão grave assim. Acontece nas melhores revistas! Já a nota do game do Pikachu falante foi dada por um dos caras que mais adoram Pokémon no mundo. Mas como nota é uma coisa muito pessoal, respeitamos a sua opinião de que ele deveria levar um 7,0; mas, cá pra nós: ele é, sem sombra de dúvida, o jogo mais chato dos monstrinhos de bolso.
Os rapazes tão bem-educados da Power Line são seres de outro universo que volta e meia descem à Terra para resolver os problemas de pobres mortais que jogam games Nintendo. Eles são criaturas tão elusivas que não podem aparecer em público. Caso contrário, toda uma mística seria quebrada.

NINTENDOFELIZ

Olá, pessoal! Graças a vocês (e a meu amigão Rafael) tornei-me um adorador de jogos Nintendo. Antigamente eu só queria saber de três coisas: Pokémon, Pokémon e Pokémon. Comprava a NW apenas quando falava de Pokémon e não lia nada, só as dicas dos jogos. Até que, um dia, meu amigo me emprestou Zelda: Ocarina Of Time. Adorei. Depois, ele me falou sobre a E3 que apareceu na edição 22. Fiquei curioso e comprei a revista (mesmo não tendo quase nada de Pokémon). Li-a de ponta a ponta, achei superlegal e descobri coisas que nem meu amigo sabia – e olha que ele assina a Nintendo World! Gostei tanto de Zelda: Majora's Mask que até já comprei. Morri de rir com Conker's Bad Fur Day e achei legal Banjo-Tooie. A partir desse dia, minha paixão pela Nintendo aumentou um zilhão de vezes, e agora não perco uma só revista! Obrigado a vocês por fazerem minha vida mais "Nintendofeliz".
Kaynan Rosa Cônsoli
Itajubá/MG

Demorou, hein, Kaynan! Tá certo que Pokémon é Nintendobacanudo e tal, mas isso não é motivo para esquecer todos os outros games Nintendolegais que tem por aí. Ainda bem que acordaste para a Nintendovida! Saiba que você também nos deixou bastante Nintendosatisfeitos com sua Nintendopaixão.

COM OS BOLSOS CHEIOS DE BITS

E aí, galera nervosa! Estou escrevendo simplesmente porque não estou entendendo nada! Vocês disseram que o Game Boy Advance tem 32 bit, e mesmo assim, vocês continuam comparando-o com um "Super Nintendo de Bolso". Afinal, o GBA vai ter gráficos melhores ou iguais aos do Super NES? Não seria correto se fosse a metade do N64 na palma da mão?
Markus S. Machado
São Paulo/SP

Compare F-Zero para SNES (1) com a versão para GBA (2)



Fazendo a matemática pura e simples, meu caro Markus, você acaba tendo metade de 64 em suas mãos, já que o processador do GBA tem 32 bit. E ele pode gerar gráficos melhores do que os do Super NES. É só comparar as duas versões aí do lado.

DVD NO NGC

Inestimáveis colegas, sua revista realmente é muito boa e, apesar de existirem erros, ela está dentro das minhas expectativas. Já que "o amanhã não é o bastante", vou direto a minha dúvida: é verdade que haverá um GameCube que rodará DVDs normais? Se houver, vocês saberiam quanto seria a diferença de preço entre os dois modelos?
Pedro Evanil da Silva
Vinhedo/SP

A Matsushita, também conhecida como Panasonic, planeja lançar uma versão do GameCube que rodará DVDs, mas isso ainda não está totalmente definido. Se essa versão realmente sair, será lançada apenas no Japão e custará um pouco mais caro que a versão normal.

AS APARÊNCIAS ENGANAM

Comprei a NW 29 e concordo plenamente com os leitores que censuraram o leitor Dárcio Roberto. Como vocês disseram na edição 28, a Nintendo é imbatível em diversão e jogabilidade. O Dárcio pode até achar que Kirby, Pokémon e os games de esporte do Mario são uma porcaria por causa da aparência – eu mesmo pensava isso quando enjoei de Pokémon e vi o visual de Mario Golf e Mario Tennis. Porém, ao ver meus amigos jogando, quebrei a cara. Voltei a amar Pokémon, e digo que Mario Golf, Tennis e Kart são as fitas esportivas que mais me divirtem.
Caio Brandão da Costa
Via e-mail

Grande Caio, isso é para você aprender que as aparências enganam mesmo. Não é porque um game tem visual, digamos, "fofinho" que ele é um jogo dirigido à criançada. O inigualável Conker's Bad Fur Day está aí para não nos deixar mentir. E continue sempre curtindo os games do Mario. Afinal, ele é um bom camarada.

SANGUE BOM

Quero começar elogiando a atenção que vocês têm com os otários que escrevem abobrinhas para a NW falando mal dos consoles Nintendo. Será que eles não têm o que fazer? Queria também falar que compro muitas revistas de games, e a NW é a que tem as matérias mais interessantes, é a mais bem-elaborada e a única que fala na nossa língua. Eu me considero um cara sortudo, pois tenho oportunidades de jogar muitos games de várias empresas, mas só compro os melhores. Por isso, só tenho consoles e games da Nintendo! Agradeço a atenção.
Heitor Mendonça dos Santos
Rio de Janeiro/RJ

Grande Heitor! Taí um dos caras mais sortudos do mundo! Mora na cidade maravilhosa, lê a NW todos os meses e ainda joga Nintendo! O que mais que tu quer da vida, mermão?!

PERGUNTADOR

Em primeiro lugar, quero parabenizar a revista (como 99,9% dos leitores) pelo excelente trabalho que vem realizando e também por esclarecer minhas desesperadas questões. Estou escrevendo para tirar umas dúvidas e dar sugestões:
1) Existe Harvest Moon para N64? Eu jogo o Harvest Moon de Super NES e acho o máximo!
2) Por que vocês não publicam uma matéria de Majora's Mask mostrando como pegar aquelas irritantes fadinhas? Algumas delas são fundamentais para se terminar o jogo!
3) Qual será o preço do GameCube? Ele vai rodar DVDs comuns?
4) Quais são os critérios de avaliação do Hot Paint?
Rafael Galvão
Salvador/BA

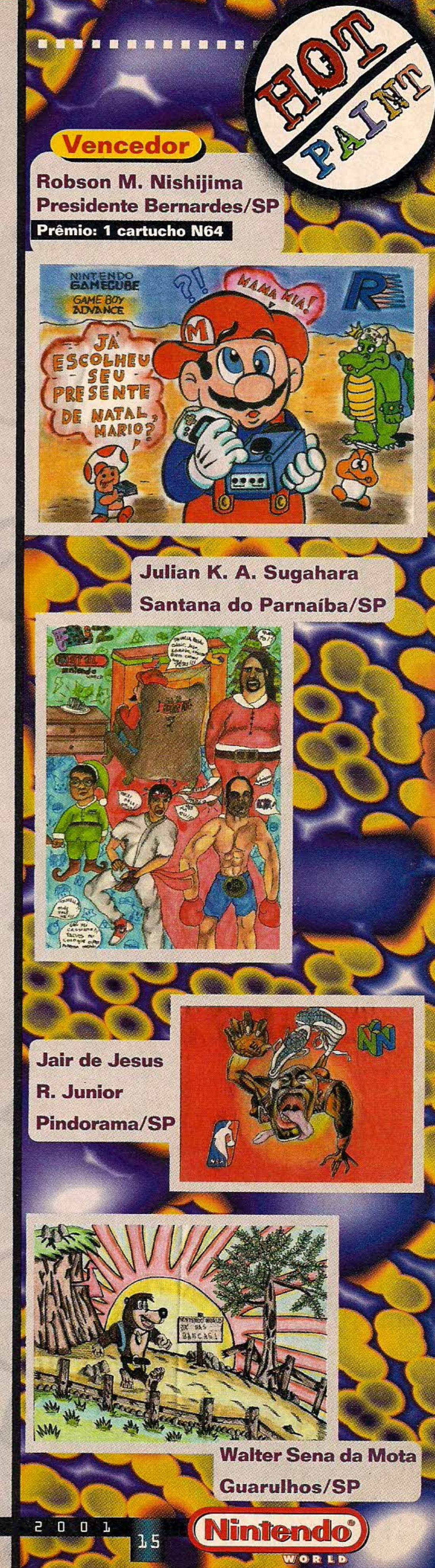
Segura aí, Rafa!
1)Pode crer! E se você acha Harvest Moon para Super NES o máximo, vai achar HM64 o bicho! O game pode ser encontrado nas melhores locadoras do país. Confira nosso review na edição 19 (março/2000).
2)Opa, faltou isso mesmo! Pode deixar que a localização das fadinhas está prevista para uma edição futura da NW (uma especial, talvez?).
3)Como dissemos anteriormente, o GameCube não rodará DVDs comuns e ainda não tem preço de lançamento definido.
4)Jogamos tudo pro ar. O que cai na mesa é publicado e o que cai no chão é jogado no lixo. Opa! Peraí! Não é bem assim... Falando sério, escolhemos cada desenho analisando diversos aspectos, como originalidade, técnica, beleza e capricho. É claro que toda a equipe NW participa da escolha do melhor.

PARA QUE SERVE O EXT?

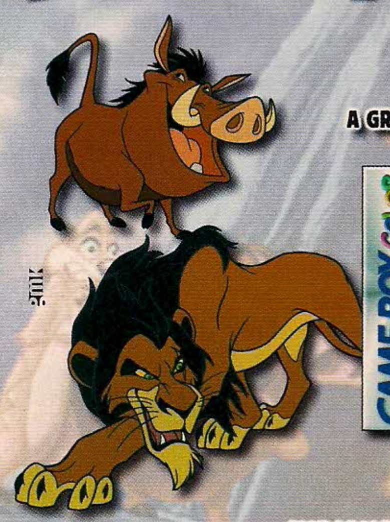
Por que vocês não fazem uma revista só com detonados e Top Secret, e uma outra com matérias, Hot Shots, Previews, promoções, Reviews e Gallery? Resolvi sugerir isso porque tenho muitos amigos que compram a revista só por causa dos detonados, e outros ainda que compram por causa das matérias e não gostam dos detonados (preferem resolver tudo sozinhos). Agora, uma pergunta: para que serve aquela entrada embaixo do N64 onde está escrito EXT?
Álvaro Rolim Guerra
Sorocaba/SP

Álvaro, os custos de gráfica e papel são muito altos, por isso não é possível fazer uma nova revista pra cada seção. Além do mais, a maioria dos leitores compra a revista por tudo o que existe nela, e não só por algumas seções. É por isso que nossas edições especiais sempre vêm cheias de detonados, já que alguns deles são muito grandes para entrar na revista. A saída EXT serve para conectar o 64DD, acessório lançado apenas no Japão e que não surgirá por aqui de jeito nenhum. Fora isso, ela não tem nenhuma utilidade. Certo? Então, tá falado!

Envie seu desenho para: Rua Maracaí, 185 – CEP: 01534-030 – São Paulo. Não se esqueça de escrever por fora do envelope HOT PAINT. Escreva também seu nome completo e endereço atrás do desenho.



AJUDE SIMBA A SOBREVIVER E A SE TORNAR O REI DA FLORESTA!



O REI LEÃO
A GRANDE AVENTURA DE SIMBA
SÓ PARA GAME BOY COLOR



3x R$ 33,00

A TAREFA NÃO SERÁ FÁCIL, POIS O HERÓI DE JUBA COMEÇA O GAME COMO UM PEQUENO FILHOTE E DEVE ESCAPAR DE UM ESTOURO DE GNUS, UM INCÊNDIO NA FLORESTA E MUITO MAIS. DEPOIS DE ADULTO, AS DIFICULDADES NÃO DIMINUEM JÁ QUE SIMBA TERÁ QUE ENFRENTAR ATÉ SEU TIO, O MALVADO SCAR, PARA CONTINUAR REINANDO.

- JOGUE COMO SIMBA FILHOTE E SIMBA ADULTO!
- QUATRO MINI-GAMES!
- JOGO SIMULTÂNEO PARA 2 JOGADORES COM O USO DO CABO GAME LINK!
- SISTEMA DE SENHAS!



KIRBY TILT 'N' TUMBLE — SÓ PARA GAME BOY COLOR



3x R$ 33,00

INDIANA JONES — SÓ PARA GAME BOY COLOR



3x R$ 33,00

MICKEY'S SPEEDWAY USA — SÓ PARA GAME BOY COLOR



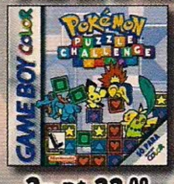
3x R$ 33,00

MARVIN CONTRA-ATACA — SÓ PARA GAME BOY COLOR



3x R$ 33,00

POKÉMON PUZZLE CHALLENGE — SÓ PARA GAME BOY COLOR

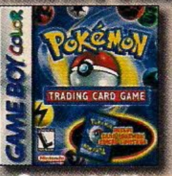


3x R$ 33,00

MARIO TENNIS — SÓ PARA GAME BOY COLOR

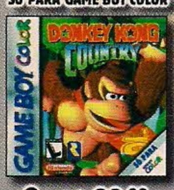
3x R$ 33,00

POKÉMON TRADING CARD



3x R$ 33,00

DONKEY KONG COUNTRY — SÓ PARA GAME BOY COLOR



3x R$ 33,00

F1 2000 — SÓ PARA GAME BOY COLOR



3x R$ 33,00

SPIDER-MAN — SÓ PARA GAME BOY COLOR



3x R$ 33,00

DONALD DUCK — SÓ PARA GAME BOY COLOR



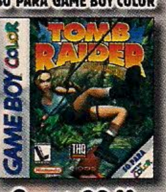
3x R$ 33,00

PERFECT DARK — SÓ PARA GAME BOY COLOR



3x R$ 33,00

TOMB RAIDER — SÓ PARA GAME BOY COLOR



3x R$ 33,00

ALADDIN — SÓ PARA GAME BOY COLOR



3x R$ 33,00

POKÉMON SILVER



3x R$ 33,00

POKÉMON GOLD



3x R$ 33,00

POKÉMON AMARELO



3x R$ 33,00



CABO GAME LINK

3x R$ 16,33

Preços válidos até 31/03/2001 ou enquanto durarem os estoques. Jogos compatíveis com consoles originais fabricados no Brasil ou EUA. Frete não incluso. Taxa de juros para pagamentos em 10x: 2,9% ao mês, somente para cartão de crédito.

ACEITAMOS TODOS OS CARTÕES DE CRÉDITO E PAGAMENTOS EM CHEQUE.

www.dshop.com/nintendo **(11) 4166-7777**

DIRECTSHOPPING

CÓDIGO NN14C

LOONEY TUNES: MARVIN STRIKES BACK!



GBC

O marciano resolveu reaparecer pra aprontar com a turma do Pernalonga



Pernalonga e Eufrasino, numa interação social bacana



Marvin não perdoa: manda laser até nos bonzinhos

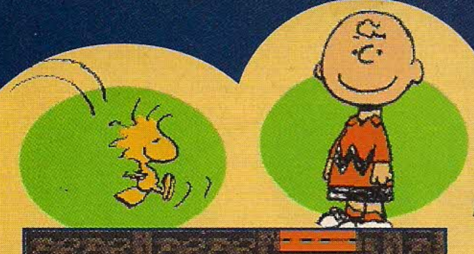
Marvin não dá sossego! Poucos meses depois do lançamento de Looney Tunes Collector: Alert!, o marcianinho volta pra atazanar a vida do nosso amigo Pernalonga. Desta vez, tudo acontece depois de Alert!, quando Marvin volta para Marte totalmente derrotado pelos Looney Tunes. Assistindo TV, ele intercepta uma transmissão da Terra com um novo filme do Patolino. Nele, o cara de pau aparece dizendo que acabou sozinho com a raça dos alienígenas. Revoltado, o monstrinho resolve retornar à Terra para fazer um fricassê de pato e torrar qualquer engraçadinho que aparecer pela frente.

Essa história pirada é o enredo de Marvin Strikes Back, que usa praticamente o mesmo sistema gráfico do game anterior. Por isso, o visual e a jogabilidade tiveram pouquíssimas inovações. As fases continuam lineares, então o jogador não terá dificuldades para se movimentar pelo cenário e chegar ao final das fases. Mas nem tudo é igual, pois para incrementar essa nova versão, novos filminhos foram acrescentados, narrando a história do jogo. E desta vez o jogador controla Marvin, que da mesma forma que o Pernalonga em Alert!, tem movimentos limitados. Assim, para atravessar alguns obstáculos, você precisa capturar o maior número de personagens possível. Isso porque cada um tem uma habilidade especial, essencial para se chegar ao final do jogo. O camundongo Ligeirinho, por exemplo, pode entrar em locais pequenos. Já o cão alienígena K-9 pode carregar alguns objetos, e por aí vai.

Parece Pokémon?

Além de capturar, o jogador também pode trocar os Looney Tunes com um amigo através do Cabo Game Link. No fim das contas, aproximadamente 45 personagens diferentes podem ser trocados entre Looney Tunes Collector: Alert! e Marvin Strikes Back. Além disso, os jogadores podem até competir para ver quem consegue pegar mais personagens em ambos os cartuchos, através de uma série de minigames. Bem, já deu pra notar que o game copia um pouco da estrutura dos jogos Pokémon para Game Boy. Apesar dessa estrutura bastante parecida, Marvin Strikes Back tem uma história bacana e original, e capricha nos fatores diversão e coleção para você passar horas jogando. É isso aí, velhinho!

Plataforma:	Game Boy Color
Publisher:	Infogrames
Desenvolvimento:	Infogrames Lyon
Gênero:	ação
Nº de jogadores:	2
Lançamento:	março

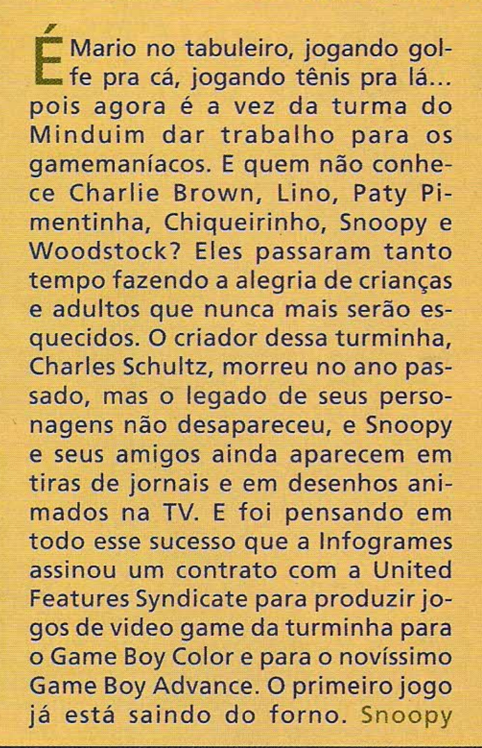




SNOOPY TENNIS GBC



A turma do Minduim na onda das raquetes



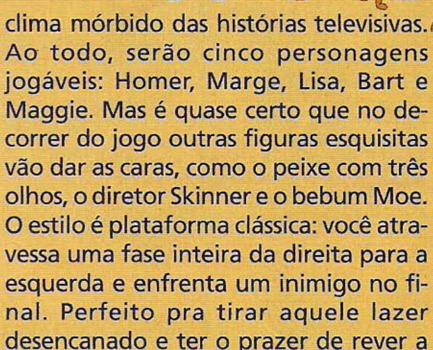
É Mario no tabuleiro, jogando golfe pra cá, jogando tênis pra lá... pois agora é a vez da turma do Minduim dar trabalho para os gamemaníacos. E quem não conhece Charlie Brown, Lino, Paty Pimentinha, Chiqueirinho, Snoopy e Woodstock? Eles passaram tanto tempo fazendo a alegria de crianças e adultos que nunca mais serão esquecidos. O criador dessa turminha, Charles Schultz, morreu no ano passado, mas o legado de seus personagens não desapareceu, e Snoopy e seus amigos ainda aparecem em tiras de jornais e em desenhos animados na TV. E foi pensando em todo esse sucesso que a Infogrames assinou um contrato com a United Features Syndicate para produzir jogos de video game da turminha para o Game Boy Color e para o novíssimo Game Boy Advance. O primeiro jogo já está saindo do forno. Snoopy Tennis tem tudo para se tornar um grande sucesso, com doze personagens, nove quadras baseadas em locais que já apareceram nos quadrinhos e diversos modos de jogo. Além disso, tem um suporte para o cabo Game Link que permite que dois jogadores possam competir entre si. O visual do game foi bem produzido, mas nada ainda foi liberado sobre a jogabilidade. Prepare-se para sentir o peso de ter um clássico da animação em suas mãos.

Plataforma:	Game Boy Color
Publisher:	Infogrames
Desenvolvimento:	Mermaid Studios
Gênero:	esporte
Nº de jogadores:	2
Lançamento:	abril



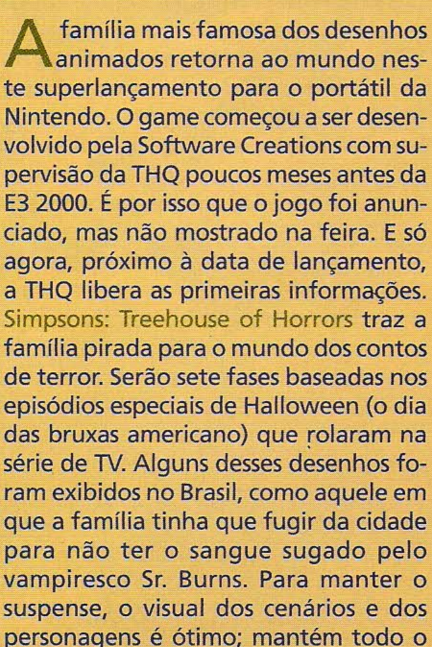
SIMPSONS: NIGHT OF THE LIVING – TREEHOUSE OF HORRORS GBC

Springfield nunca mais foi a mesma depois dessa família









A família mais famosa dos desenhos animados retorna ao mundo neste superlançamento para o portátil da Nintendo. O game começou a ser desenvolvido pela Software Creations com supervisão da THQ poucos meses antes da E3 2000. É por isso que o jogo foi anunciado, mas não mostrado na feira. E só agora, próximo à data de lançamento, a THQ libera as primeiras informações. Simpsons: Treehouse of Horrors traz a família pirada para o mundo dos contos de terror. Serão sete fases baseadas nos episódios especiais de Halloween (o dia das bruxas americano) que rolaram na série de TV. Alguns desses desenhos foram exibidos no Brasil, como aquele em que a família tinha que fugir da cidade para não ter o sangue sugado pelo vampiresco Sr. Burns. Para manter o suspense, o visual dos cenários e dos personagens é ótimo; mantém todo o clima mórbido das histórias televisivas. Ao todo, serão cinco personagens jogáveis: Homer, Marge, Lisa, Bart e Maggie. Mas é quase certo que no decorrer do jogo outras figuras esquisitas vão dar as caras, como o peixe com três olhos, o diretor Skinner e o bebum Moe. O estilo é plataforma clássica: você atravessa uma fase inteira da direita para a esquerda e enfrenta um inimigo no final. Perfeito pra tirar aquele lazer desencanado e ter o prazer de rever a família mais maluca de Springfield.

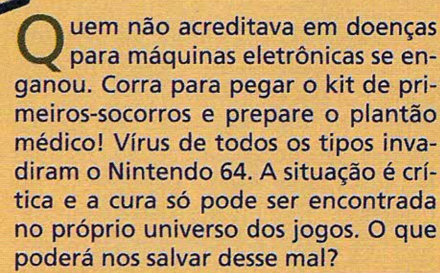
Plataforma:	Game Boy Color
Publisher:	THQ
Desenvolvimento:	Software Creations
Gênero:	ação
Nº de jogadores:	1
Lançamento:	março



DR. MARIO 64

Salve seu Nintendo 64 da contaminação

N64



Quem não acreditava em doenças para máquinas eletrônicas se enganou. Corra para pegar o kit de primeiros-socorros e prepare o plantão médico! Vírus de todos os tipos invadiram o Nintendo 64. A situação é crítica e a cura só pode ser encontrada no próprio universo dos jogos. O que poderá nos salvar desse mal?
Uma vacina? Não, pois existem muitas qualidades diferentes de vírus e não será possível combatê-los todos. Jogar o aparelho no lixo? Claro que não, afinal o N64 ainda é sua melhor diversão. Levá-lo ao médico? Sim, a melhor saída é procurar um especialista, e se você não conhece nenhum, podemos lhe apresentar o Dr. Mario. Não pense que é aquele que está sempre atrás do armário, pois não é. Dr. Mario é ninguém menos que o próprio bigodudo símbolo da Nintendo, que chega junto de avental e pílulas na mão, prontinho pra detonar qualquer doença que aparecer.

Sintomas causados pelo vírus: tensão, desespero e dedos inchados

Depois do tremendo sucesso alcançado nas versões para o Nintendinho e para o portátil Game Boy, Dr. Mario é chamado para fazer um exame completo no seu Nintendo 64. No embalo de Tetris, foram lançados vários games similares, mas Dr. Mario, ao lado de Pokémon Puzzle League, é um dos mais populares entre os aficcionados pelo gênero puzzle, oferecendo mais diversão, melhores desafios e maior variedade. As criaturinhas malvadas invadem a tela e você deve usar cápsulas coloridas para derrotar todas as células doentes. No laboratório você vê as amostras dentro do vidro, e em seguida vai empilhando uma pílula sobre a outra para eliminar os bichinhos. Cada vírus tem uma cor, e as cápsulas também. Empilhe três cores iguais para eliminar o bloco da jogada. Olhos rápidos para perceber as peças que virão pela frente e mais rápidos ainda para localizar um bom encaixe para elas: essa é a essência do jogo. Considerado por muitos um game de efeito compulsivo, Dr. Mario é um daqueles títulos que você deseja ficar jogando por horas a fio.

Recomendações: uma dose de Dr. Mario para combater o mau humor

A mesma diversão dos games antigos está prometida para a versão do N64, ainda que o jogo tenha o mesmo visual 2D e não utilize recursos tecnológicos, como o cartucho de expansão.
Entre as novidades que acompanham a nova versão de Dr. Mario, destaque para os novos personagens e o modo Multiplayer. Na luta contra os vírus você terá alguns assistentes, que são personagens inéditos convocados exclusivamente para este jogo. Um tipo conhecido que também estará presente é o eterno rival, Wario. Toda a turma vai poder competir em pegas no modo Multiplayer, pois já é tradicional para a nova geração de gamemaníacos procurar jogos com diversão multiplicada. Em Dr. Mario 64 serão possíveis pegas entre até quatro jogadores simultâneos, o que aumenta a diversão dos competidores e cria um clima de rivalidade intenso.
Outros modos de jogo, como a corrida contra o relógio, onde vence quem alcança o maior número de pontos no menor espaço de tempo, ou mesmo o desafio de obter a maior pontuação sem um tempo determinado também estarão presentes, e você poderá pôr à prova toda sua perícia para colocar seu nome no topo da lista de recordes. E o que é melhor: sem ficar doente por isso.

Plataforma:	Nintendo 64
Publisher:	Nintendo
Desenvolvimento:	Nintendo
Gênero:	puzzle
Nº de jogadores:	4
Lançamento:	maio



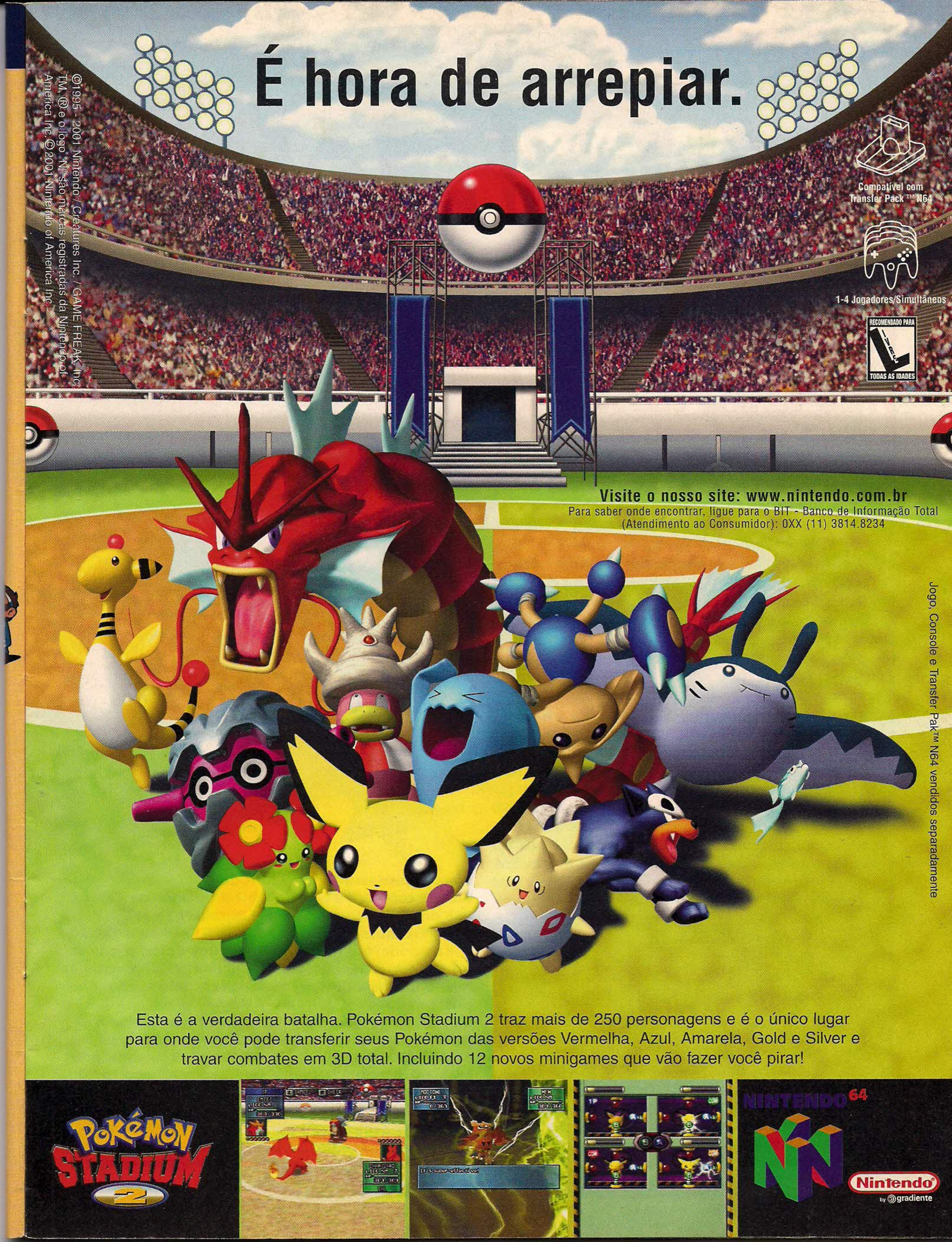
Wario dá uma dor de cabeça...



Azul com azul, e vice-versa



Quatro amigos e muitos vírus



É hora de arrepiar.
Compatível com Transfer Pack™ N64
1-4 Jogadores/Simultâneos
RECOMENDADO PARA
LIVRE
TODAS AS IDADES
©1995 - 2001 Nintendo / Creatures Inc. / GAME FREAK Inc.
TM, ® e o logo "N" são marcas registradas da Nintendo of America Inc. © 2001 Nintendo of America Inc.
Visite o nosso site: www.nintendo.com.br
Para saber onde encontrar, ligue para o BIT - Banco de Informação Total (Atendimento ao Consumidor): 0XX (11) 3814.8234
Jogo, Console e Transfer Pak™ N64 vendidos separadamente
Esta é a verdadeira batalha. Pokémon Stadium 2 traz mais de 250 personagens e é o único lugar para onde você pode transferir seus Pokémon das versões Vermelha, Azul, Amarela, Gold e Silver e travar combates em 3D total. Incluindo 12 novos minigames que vão fazer você pirar!
Pokémon Stadium 2
Nintendo 64
Nintendo
by gradiente

GAME BOY

O novo video game portátil da Nintendo já está arrebentando no Japão – e nós temos tudo o que você quer saber

Por Eduardo Trivella e Pablo Miyazawa



Você já ouviu falar dele. Se não ouviu é porque não andou fazendo direito a sua lição de casa. Ou seja, não andou lendo a NW do jeito certo, já que faz um tempão que estamos falando do sucessor do Game Boy Color. Então, para quem é bom aluno e também para quem não é, vamos dissecar ainda mais essa nova cria da Nintendo.

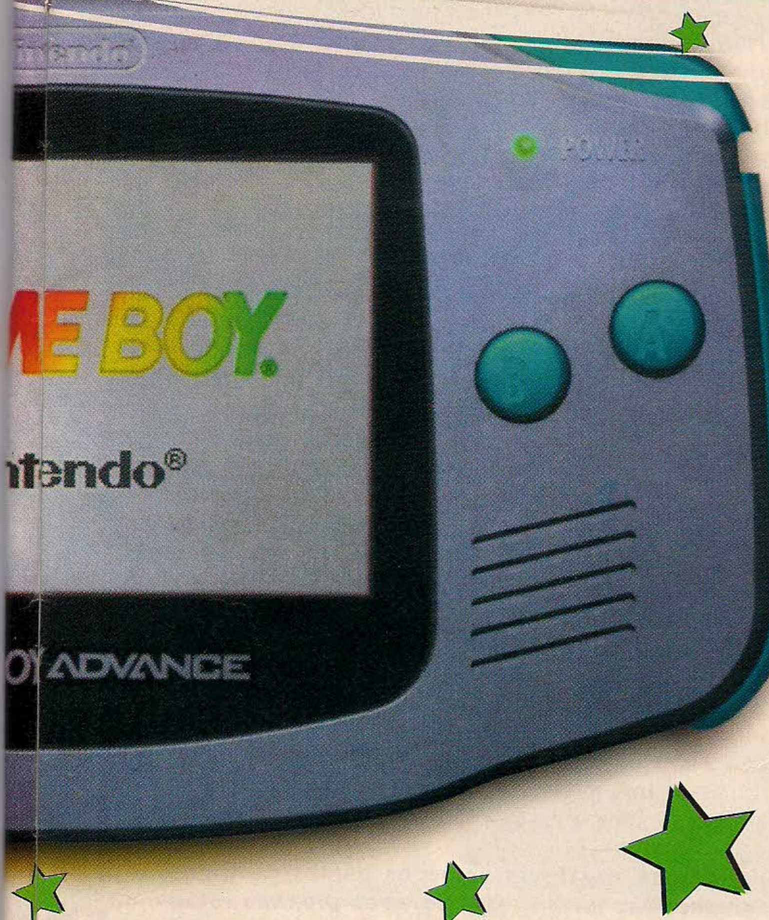
Enquanto você lê essas linhas, nossos amigos da terra do sol nascente já estão brincando com o menino – o lançamento do Game Boy Advance no Japão aconteceu em 21 de março. Mas não fique com inveja, pois temos uma grande notícia! O lançamento em terras ocidentais, originalmente planejado para julho de 2001, foi adiantado um mês e agora o GBA deve aparecer em 11 de junho. Aposto que você não vê a hora de colocar suas mãozinhas nele e nos diversos games que estão em fase final de produção! Para que você conheça ainda mais a máquina que vai revolucionar o conceito de diversão para viagem, a revista Nintendo Power (nossa parceira americana) levou um lero com dois caras envolvidos até o pescoço com o GBA e que explicaram o que o novo sistema vai significar para programadores, game designers e jogadores como você. Um deles é Steve Okimoto, que trabalha com o grupo de design do GBA na Nintendo Company Ltd. no Japão e também serve como consultor para os criadores de games dos EUA. O outro figura é Dan Kitchen, um veterano da indústria dos games que já trabalhou em tudo que é sistema desde o lançamento do NES e agora é vice-presidente de desenvolvimento portátil da Majesco. Confira o bate-papo e veja o que os caras têm a dizer.

Como o processador de 32 bit do GBA se compara à CPU de 8 bit do Game Boy Color e que diferença isso significará para os games?

Steve Okimoto: O processador do GBA é mais rápido e mais poderoso que o do Game Boy Color, o que se traduz em mais inimigos com maior inteligência na tela, e uma interação mais complexa com tudo o que existe no jogo.

Dan Kitchen: Uma das maiores vantagens em desenvolver para o processador do Game Boy Advance é a habilidade de escrever a maior parte do código de programação em linguagem C (mais comum), em vez de linguagem Z80 Assembly (própria do Game Boy). Mas, embora isso ajude de alguma forma a acelerar o ciclo de desenvolvimento, a complexidade dos games aumenta. O processador do GBA permite que os elementos da tela sejam modificados mais rapidamente, en-





quanto processa mais sprites e elementos da jogabilidade, o que resulta numa variedade de games mais complexos para o sistema.

Como a utilização de efeitos como rotação Mode 7 e transparências contribuem para a jogabilidade? Quais tipos de efeitos vocês podem executar no GBA que não eram possíveis no Super NES?
SO: A capacidade gráfica do GBA supera aquela do Mode 7 do Super NES. O Mode 7 podia ser usado apenas num cenário, não em Sprites, que são os personagens que se movem pela tela. No GBA, você pode rodar os cenários e os Sprites. As transparências podem criar chuva ou efeitos de água mais realistas. Os peixes no mar realmente parecem estar abaixo da superfície. Andar por trás de uma janela envidraçada tem o efeito visual de uma pessoa dentro de uma sala.
DK: Com a rotação e escala de cenários e sprites, uma jogabilidade nunca alcançada no Game Boy Color pode ser implementada no GBA. Isso oferecerá aos Gamers uma grande variedade de novas experiências interativas. Embora similar ao Super NES, a rotação/escala de sprites e a múltipla rotação/escala de cenários do GBA levará os games além das capacidades do Super NES.

Vocês podem dar um exemplo dos tipos de gráficos que veremos no sistema portátil?
SO: Existem várias ferramentas de pintura 2D disponíveis para os criadores. A Nintendo oferece duas escolhas: Intelligent Systems AGB Character e Studio Bullterrier´s Farlux. Ambas as ferramentas são apropriadas para criar Sprites animados. Não sei se a Deluxe Paint ainda está disponível, mas era uma das principais ferramentas do kit de qualquer programador de jogos de Super NES.
DK: Ao desenvolver para o GBA, os estúdios precisarão trabalhar dentro das limitações técnicas, assim como muitos veteranos fizeram durante muitos anos. É preciso trabalhar duro para tirar vantagem das características únicas do GBA. Com as opções de rotação/escala, a tendência é o surgimento de mais games com estilo "primeira-pessoa" trazendo movimentação progressiva com navegação limitada.

Qual a funcionalidade que os botões L e R acrescentam aos jogos de GBA?
SO: Às vezes, pode ser difícil segurar o GBA e acessar os botões L e R. Por essa razão, acredito que eles serão usados para funções especiais, em vez dos botões que se usa freqüentemente. F-Zero para GBA tirou vantagem desses botões para ajudar os carros a fazer melhor as curvas. Essa função é similar na versão para Super NES.



DK: Conforme os games portáteis ficam mais complexos e as expectativas de jogabilidade para esse tipo de sistema aumentam, é sempre útil haver uma maior funcionalidade de controle. Em muitos casos, os botões L e R do Advance vão permitir aos jogadores um melhor controle do personagem principal e dos ângulos de câmera.

Que tipo de benefícios os Gamers vão ter com as melhores capacidades sonoras do GBA?
SO: Um dos maiores benefícios será NÃO ter vontade de abaixar o volume logo de cara! Falando sério, o GBA é capaz de gerar uma instrumentação e efeitos sonoros muito mais realistas. Pequenos Samples de voz podem ser usados para deixar os games mais interativos. Você não gostaria de ouvir o Mario falando enquanto tira uma corrida em Mario Kart?
DK: Com o novo hardware, os jogadores poderão ouvir uma maior variedade de músicas e efeitos sonoros.

Qual o aspecto mais promissor a respeito do GBA?
SO: Jogar ótimos games numa plataforma que cabe no seu bolso. Com o Game Boy e o Game Boy Color, muitas vezes havia limitações para o número de personagens na tela, número de cores no cenário, na complexidade da inteligência artifical, etc. Tudo o que era possível no Super NES será facilmente executado pelo GBA.
DK: O GBA tem muitos aspectos promissores, que vão desde sua resolução de vídeo e capacidade para gerar cores até a habilidade de trabalhar com escalas e rotacionar cenários e Sprites. Mas uma das coisas mais legais é o Downloadable Link Play, que permite que múltiplos jogadores se conectem e joguem com apenas um cartucho. Além disso, com o novo hardware de conexão, os games Multiplayer podem ser jogados com melhor conectividade.

O que vocês pensam em relação à compatibilidade do GBA e do GameCube? Como você acha que os dois sistemas podem ser usados em conjunto?
SO: Acho que o melhor aspecto é a transferência de dados do GBA para o NGC. Por exemplo, se você terminar um game de GBA, pode receber uma chave que destravaria certas partes da versão do jogo para NGC. Ou igual ao que acontece com o Transfer Pak do N64: se capturar certos personagens na versão de GBA, você pode utilizá-los nas versão de NGC. As duas versões teriam que ser programadas especificamente para tirar toda vantagem dessa conectividade.
Acho que também existe potencial para usar o próprio GBA como Controller do NGC. A idéia terá que ser examinada cuidadosamente, já que há menos botões no GBA do que no Controller do NGC. Outro problema seria saber se os jogadores possuem ambos os sistemas. É claro que esse é o desejo da Nintendo, mas não se pode desenvolver um game que exige um GBA para poder ser jogado.
DK: Outra vantagem de conectar o GBA ao NGC é poder transferir informações de perfil (como personagens ou itens) para games estilo RPG, como Pokémon. Além disso, se programados corretamente, subsets (fases simples ou minigames) de um game de NGC podem ser baixados para o GBA. Obviamente, esses subsets precisariam funcionar dentro das limitações técnicas do GBA.

O GBA funcionará como um joystick em certos jogos do GameCube

É possível adaptar games de N64 para o GBA?
SO: Yoshi´s Story foi adaptado para o Game Boy Advance como um exercício de programação. Foi uma escolha ideal, já que o game era um side-scroller 2D com alguns elementos simulados em 3D. Eu diria que jogos 2D, como Pokémon Puzzle League ou The New Tetris, podem funcionar bem no GBA. Mesmo games "pseudo-3D" com uma perspectiva de câmera fixa, como Command and Conquer e Starcraft, poderiam ser adaptados. Nesse ponto, a inteligência artificial e os algoritmos localizadores podem ser os fatores limitantes. Eu não ficaria surpreso se alguns programadores habilidosos aparecerem com uma maneira de rodar "3D real" no GBA.
DK: Na maioria dos casos, é possível adaptar um jogo de N64 para o GBA. Mas é lógico que a equipe de desenvolvimento tem que trabalhar com as mudanças técnicas que são necessárias para facilitar a adaptação. Por exemplo, jogos poligonais, tridimensionais, em primeira pessoa, que proporcionassem livre movimentação, precisariam ser alterados para apresentar um ponto de visão em terceira pessoa.

Você pode descrever como os games de Game Boy Advance vão levar os jogadores ao próximo estágio da diversão interativa?
SO: Acho que um jogo como The Legend of Zelda: Link´s Awakening seria perfeito para o Advance. RPG de ação sempre foi meu gênero favorito. Ver um Link mais colorido lutando contra 32 Octoroks girando perfeitamente num novo calabouço seria demais!
DK: Através de gráficos e controles aperfeiçoados, os games do GBA vão ser o próximo degrau na escada da diversão!



Uma fortaleza avançada

Um dos projetos de Game Boy Advance em que Dan Kitchen está trabalhando na Majesco é Fortress, uma mistura de ação e puzzle que traz elementos encontrados em games como Tetris, Rampart e King Arthur's World. Os jogadores constroem castelos de peças que vão caindo do céu, criando muralhas e torres para agüentar o bombardeio dos adversários. Estão planejados cinco estágios situados em diferentes períodos históricos: Idade da Pedra, Segunda Guerra Mundial, Medieval, Auge da Pirataria e Futurista.
Cada período trará seu próprio estilo de armamento, como por exemplo, atiradeiras na Idade da Pedra, canhões e catapultas no período Medieval e lasers na fase futurista. Depois de construir os castelos, os jogadores posicionam seus canhões e partem pra briga. Enquanto a treta rola solta, os castelos podem ser remendados com outras peças que vão caindo. Também é possível criar torres e populá-las com personagens chamados Twerps. Esses seres de nome esquisito são divididos em grupos como bárbaros, soldados, arqueiros, médicos e magos, além de outros bichos, e é claro que todos agem de forma diferente. Um mago utiliza encantamentos enquanto os soldados podem ser enviados para atacar a fortaleza do inimigo.



Fortress pode ser jogado solo, em Multiplayer competitivo ou cooperativo, e é mais um game que pode ser utilizado por até quatro jogadores com o uso de apenas um cartucho.

Comparando as crianças

E para quem gosta de ficar comparando o tamanho do brinquedo, preparamos uma tabelinha esperta com o consagrado Game Boy Color e o novíssimo Game Boy Advance lado a lado. Essas especificações técnicas contam apenas uma parte da história, mas é fácil ver onde estão os avanços quando se compara os dois sistemas.





	GAME BOY ADVANCE	GAME BOY COLOR
CPU	32 bit ARM com memória embutida	8 bit Z80
TELA	Tela refletiva de 2,9" TFT Resolução de 240 x 160 65.535 cores possíveis 511 cores simultâneas em modo character 32.768 cores simultâneas em modo bitmap	Tela refletiva de 2,3" TFT Resolução de 160 x 140 32.000 cores possíveis 56 cores simultâneas
TAMANHO (mm)	144 largura X 82 altura X 25 profundidade	75 largura X 133 altura X 27 profundidade
PESO	140 g	138 g
ALIMENTAÇÃO	2 pilhas AA	2 pilhas AA
VIDA ÚTIL DAS PILHAS	20 horas	10 horas
SOFTWARE	Formato cartucho. Também compatível com cartuchos de Game Boy e Game Boy Color	Formato cartucho. Também compatível com cartuchos de Game Boy

1Os melhores games do mundo

Falamos e repetimos: nenhum outro console da história teve tantos jogos lançados em sua data de estréia como o Game Boy Advance. No dia 21 de março, quase quarenta games estavam à disposição dos gamemaníacos nipônicos. Alguns talvez nunca sejam lançados no Ocidente (como é o caso de Silent Hill e Game Boy Wars Advance), mas podemos esperar coisa muito boa chegando ao alcance dos nossos de dedos a partir de junho. E a lista de novos games não pára de crescer, com as softhouses anunciando um projeto novo atrás do outro. Só nos resta comemorar. Êba!



Mario Advance
Versão nanica de Super Mario Bros. 2 do NES

Mario Kart Advance
Corrida de kart com a turma de Mario

F-Zero Advance
Corrida futurista, seqüência do game para Super NES

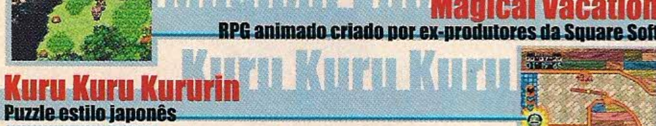
Golden Sun
RPG típico misturado com estratégia

Rayman
Ação maluca com o herói sem braços da Ubi Soft



Game Boy Wars Advance
Estratégia de guerra termo-nuclear

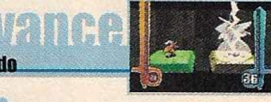
Pinobee: Quest of Heart
Plataforma animada com abelha biônica



Magical Vacation
RPG animado criado por ex-produtores da Square Soft

Kuru Kuru Kururin
Puzzle estilo japonês

Napoleon
Estratégia de guerra na idade média



Fire Emblem
RPG com estratégia desenvolvido pela Nintendo

Doraemon
Ação com o gatinho dos desenhos japoneses

Mega Man EXE Battle Network
Jogo de tabuleiro/estratégia com o Mega Man



Iridion 3-D
Tiroteio espacial no estilo Star Fox

Sonic the Hedgehog Advance
Plataforma do porco-espinho mais rápido do mundo



Castlevania: Circle of the Moon
Ação caça-vampiros com chicote e água benta

Tatics Ogre Gaiden
RPG estratégico da série Ogre Battle





I Am an Airport Controller
Simulador de torre de controle de aeroporto



Monster Rancher Mania
Jogo de luta com as criaturas de Monster Rancher

Mr. Driller 2
Puzzle com blocos coloridos



Earthworm Jim
Plataforma da minhoca baseado na versão do Super NES

Zero Tours: Unlimited Mysteries
RPG fantástico com caça de animais selvagens



Golf Master
Simulador de golfe

Chu Chu Rocket
Puzzle com ratinhos azuis da Sega



Pocket GT Advance
Corrida de carros esportivos



F-14 Tomcat
Simulador de vôo com caças de guerra

All Japan GT Championship
Corrida de carros esportivos à la Top Gear



Dropzone
Tiroteio espacial com operações de resgate

Bomberman Story
Ação e Multiplayer com a turma de Bomberman



J-League Pocket
Futebol misturado com RPG



Monster Guardians
RPG cheio de monstros



Tweety and the Magic Jewel
Piu-Piu e outros Looney Tunes no estilo Mario Party



Konami's Wacky Racing Adventure
Corrida de kart com personagens Konami



Momotaro Festival
RPG baseado em folclore japonês

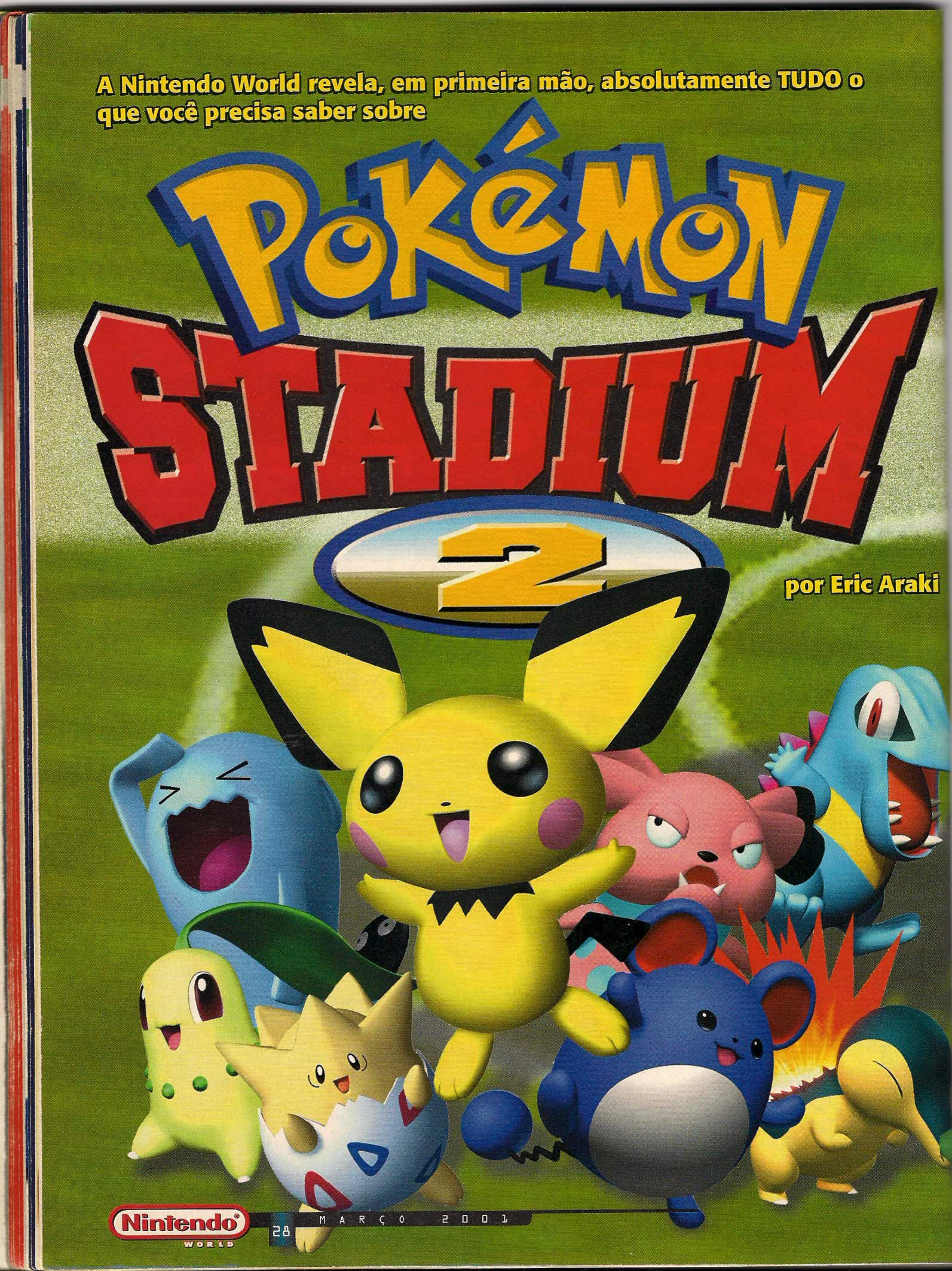


Silent Hill
Novela/aventura de terror

Na próxima edição, nossas primeiras impressões com o Game Boy Advance nas mãos e os Reviews dos primeiros games. Você não perde por esperar!



Os mangás chegaram para virar sua cabeça
A CONRAD traz para o Brasil o mangá em formato original. Agora você vai ler os quadrinhos japoneses como no Japão: de trás para a frente. Acompanhe desde o começo toda a saga de DRAGON BALL e CAVALEIROS DO ZODÍACO. Fique ligado, porque a cada semana vai ter um mangá esperando você nas bancas. Colecione!
Já nas bancas
MANGÁ CONRAD
AÇÃO DO FIM AO COMEÇO
www.heroi.com.br
MANGÁ
CONRAD


A Nintendo World revela, em primeira mão, absolutamente TUDO o que você precisa saber sobre
Pokémon
Stadium
2
por Eric Araki

Que Pokémon Stadium 2 é um dos jogos mais esperados de todos os tempos, você com certeza sabia. Que ele será um marco para a saga dos bichinhos combatentes, com gráficos inovadores e feitos surpreendentes para cada um dos 251 Pokémon e suas respectivas versões Shiny, já era de seu conhecimento. Que isso tudo se dá em White City e será totalmente compatível com a versão norte-americana de Pokémon Crystal, a ser lançada em outubro deste ano, você pode ter ouvido em algum lugar. Mas somente agora, graças à sua Nintendo World, você aprenderá absolutamente tudo o que precisa saber para aproveitar ao máximo a maior arena de todos os tempos. Prepare suas Pokébolas e vamos à luta!

O QUE VOCÊ JÁ SABE...

É indiscutível a superioridade gráfica de Pokémon Stadium 2. Cada um dos 251 bichinhos existentes recebeu um cuidado todo especial, com acréscimos impressionantes no número de polígonos que os constituem, o que os aproxima ainda mais do mundo real (Nota do Editor – Nosso redator realmente acredita que os Pokémon existem!). O mesmo pode ser dito sobre a animação, responsável pela maior parte dos elogios dados à versão anterior. É fantástico perceber a forma como os lutadores se comportam, rosnando e se encarando enquanto suas penas, caudas e pêlos se eriçam, esbanjando agressividade — nesse ponto, destaque para Suicune, cuja longa cabeleira move-se independentemente das pontas de seu par de caudas, enquanto deixa à mostra seus dentes afiados.

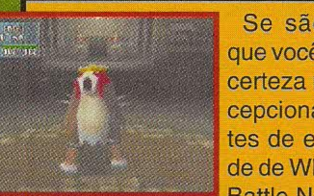
As texturas utilizadas desta vez estão carregadas de efeitos de luz, reflexão e transparência, o que torna tanto personagens quanto cenários ainda mais vivos, fazendo até mesmo com que os mais puristas torçam o nariz. Todavia, os golpes todos parecem possuir um quê de "eu já vi isso antes". Com tão numerosas técnicas, no final das contas um Hydro Pump acabou por não ter diferença visual alguma em relação a um Aero Blast. Mas isso não compromete em momento algum.

Tanto o som quanto a jogabilidade e o nível de dificuldade mantiveram-se na mesma linha do primeiro Stadium, com algumas pequenas alterações. Os veteranos reconhecerão boa parte das músicas remixadas, além de apreciar os poucos novos arranjos, mais leves e calmos que de costume, que se encaixam perfeitamente aos novos modos de jogo.

Em resumo, Pokémon Stadium 2 supera seu predecessor em todos os aspectos possíveis. Novos Pokémon, gráficos soberbos com uma animação de tirar o fôlego, efeitos sonoros mais trabalhados e, claro, uma leva de novidades para incrementar ainda mais o fator diversão. Tudo o que poderíamos querer da seqüência de um dos mais bem sucedidos jogos para N64.



O CAMPEÃO DAS LIGAS



Se são batalhas o que você procura, com certeza não vai se decepcionar. Mesmo antes de entrar na cidade de White, os modos Battle Now — no qual você batalha comandando um grupo de Pokémon aleatórios em nível 40, buscando a vitória a qualquer custo — e o Event Battle, reservado para dois ou mais jogadores se digladiarem com seus grupos do Game Boy dão uma pequena mostra do teor dos combates.

Mas se o seu objetivo é uma competição de verdade, então o modo Stadium é onde seu destino o aguarda. Aqui se dão os quatro torneios principais de Pokémon Stadium 2, cada qual com suas regras específicas. Na prática, é quase como se uma tática vencedora numa copa não fosse tão eficiente em outra, levando a um grau de especialização bastante elevado de sua parte e de seu grupo.



Praticamente herdadas sem alterações do primeiro game, estão as copas Poké e Prime. A primeira delas é aberta a quase todos os Pokémon (as exceções são os lendários Mewtwo, Mew, Lugia, Ho-oh e Celebi), contanto que todos estejam em níveis variando de 50 a 55 e cuja somatória não ultrapasse 155. A Prime, mais conhecida como "Vale tudo", não impõe restrição alguma ao seu grupo, mas também não impede que todos os seus desafiantes tenham Pokémon em nível 100. Parada dura...

As duas copas estreantes são a Challenge e a Little. Enquanto a Challenge é um verdadeiro teste às habilidades do treinador (por não permitir o uso de criaturas treinadas por você), a Little Cup é a única a possuir apenas oito batalhas (contra as 32 das demais). É exclusiva aos Pokémon bebês recém-saídos dos ovos e tem limite de nível 5.

Como opção pela falta de bons lutadores cumprindo as restrições, você pode se valer também dos conhecidos Pokémon de aluguel (ou Rental Pokémon), bichinhos já treinados com técnicas e níveis pre-determinados, ótimos para tapar buracos que você possa encontrar no time e única alternativa aos que não possuem os cartuchos de Pokémon para Game Boy e o acessório Transfer Pak. Há ainda os itens de aluguel, equipamentos disponíveis que podem vir a calhar em certos momentos de aperto, em especial durante as ferrenhas batalhas do modo Round 2, alcançado após vencer todas as copas e conquistar o Gym Leader Castle. Confira a seguir as regras gerais para todas as copas.

REGRAS GERAIS

1 *Não é possível se escolher dois Pokémon da mesma espécie.*
2 *Os equipamentos devem ser todos diferentes.*
3 *Somente três Pokémon dos seis escolhidos serão usados em combate.*
4 *O primeiro a ter seus três combatentes derrubados perde.*
5 *Se um Pokémon adormecer, nenhum dos outros do mesmo grupo pode ser posto para dormir pelo adversário. O mesmo vale para o congelamento. Por outro lado, é possível ter um Pokémon adormecido e outro congelado ao mesmo tempo.*
6 *Se seu último Pokémon usar as técnicas Self-Destruction ou Explosion, você será considerado derrotado, mesmo que o desafiante caia também. Nas mesmas condições, as técnicas Perish Song e Destiny Bound falharão sempre.*



Tens a manha de encarar esse Pikachu irado?

TODOS OS LÍDERES DE GINÁSIO DO MUNDO



De todos os modos existentes no game anterior, o Gym Leader Castle foi aquele que recebeu as alterações e cuidados mais profundos. Além de cada ginásio contar agora com um design singular de arena — refletindo bem a natureza de cada insígnia —, todos os líderes que a compõem ganharam uma grande expressividade, conversando com você em determinados pontos da batalha e até mesmo zombando de seus Pokémon, como é o caso de treinadores mais exaltados, como Karen e Surge. Isto é, sem dúvida, muito mais divertido que ouvir repetidas vezes o empolgado locutor, além de garantir uma maior proximidade com o seriado de televisão.





Mais uma vez todos os Gym Leaders estão reunidos em White City, aguardando para serem desafiados em seu castelo — bem grande, por sinal, para comportar todos os 24 treinadores mais poderosos do planeta. Da mesma forma que em Gold, Silver & Crystal, você primeiramente terá de passar pelos detentores de insígnias de Johto para só então chegar à elite da Liga Pokémon. Após vencê-la, basta conquistar o acesso à restrita ala reservada aos líderes de Kanto e, finalmente, encontrar Ash (ou Red) e seu rival. Simples? Pode apostar que não.

Primeiramente, da mesma forma que em Stadium, todos os Pokémon adversários têm o mesmo nível que o seu mais poderoso combatente, o que força você a ter um grupo mais homogêneo. Em segundo, um novo oponente (os Rockets) foi adicionado e todos os outros grupos foram reformulados, de forma a terem um equilíbrio maior — ou você esperava que a treinadora Bugsy continuasse com um Kakuna e um Metapod? E, finalmente, seu grande rival carrega um grupo nada agradável de se derrotar. Ao lado, segue a listagem dos desafiantes e seus respectivos times.

NOME DO TREINADOR	EQUIPE DE POKÉMON
Falkner	Pidgeot, Farfetch'd, Noctowl, Delibird, Fearow, Togetic.
Bugsy	Scyther, Butterfree, Beedrill, Victreebell, Pinsir, Pupitar.
Whitney	Miltank, Clefable, Wigglytuff, Gloom, Dodrio, Stantler.
Morty	Gengar, Ariados, Sudowoodo, Marowak, Girafarig, Noctowl.
Jasmine	Steelix, Corsola, Magneton, Electrode, Skarmory, Forestress.
Chuck	Poliwrath, Granbull, Machoke, Hitmonchan, Sandslash, Primape.
Rockets	Houndoom, Golbat, Persian, Misdreavus, Victreebell, Wobuffet.
Price	Piloswine, Cloyster, Dewgong, Delibird, Articuno, Shellder.
Clair	Dragonair, Seadra, Kingdra, Gyarados, Charizard, Dragonite.
Will	Natu, Kadabra, Girafarig, Clefairy, Exeggcute, Jynx.
Koga	Venomoth, Ariados, Golbat, Gligar, Electrode, Grimer.
Bruno	Machamp, Golem, Kangaskhan, Blastoise, Heracross, Onix.
Karen	Umbreon, Victreebell, Slowking, Gengar, Vileplume, Magmar.
Lance	Dragonair, Tyranitar, Charizard, Aerodactyl, Steelix, Gyarados.
Brock	Onix, Golem, Omanyte, Pinsir, Forestress, Kabuto.
Misty	Starmie, Togetic, Golduck, Sunflora, Poliwhirl, Quagsire.
Surge	Lunturn, Electabuzz, Electrode, Porygon, Raichu, Magneton.
Erika	Belossom, Tangela, Venusaur, Chansey, Jumpluff, Vaporeon.
Janine	Crobat, Ariados, Koffing, Stantler, Gligar, Tentacool.
Sabrina	Kadabra, Mr. Mime, Hypno, Wigglytuff, Furret, Slowbro.
Blaine	Rapidash, Ninetails, Parasect, Flareon, Octilery, Magcargo.
Blue	Pidgeot, Alakazam, Rhydon, Gyarados, Exeggcutor, Arcanine.
Red	Meganiun, Typhlosion, Feraligatr, Jolteon, Scizor, Taurus.
Rival	Mewtwo, Lugia, Ho-oh.

DA TELINHA PARA A TELONA



Outro modo que dá as caras repleto de novidades é o GB Tower. Aqui, é possível jogar todos os títulos da série Pokémon já lançados (sem incluir Pokémon Pinball, Puzzle Challenge e Trading Card Game) por meio do Transfer Pak, da mesma forma que na versão anterior. Você está livre para salvar seu progresso, capturar novos bichinhos e tudo mais, quase como se tivesse um Game Boy com tela grande. Em Stadium 2, há duas possibilidades para tanto: Load Max e Load Little.

Cada uma delas é voltada para uma finalidade específica. Se você optar por jogar por um extenso período de tempo, é aconselhável que utilize a primeira opção, na qual o jogo todo é carregado para o cartucho, impedindo que algo possa corromper as informações de sua gravação. Por outro lado, se o intuito for apenas dirigir-se a um Centro Pokémon ou falar com alguma pessoa, a Load Little é perfeita, carregando aos poucos os dados necessários, o que poupa toda a demora do tempo de carregamento da Load Max. Mas não espere por grandes maravilhas aqui: apesar de poupar toda a demora do tempo de carregamento da Load Max, você acabará se irritando com as "travadas" absurdas a cada vinte passos (fato mais freqüente nas versões Azul, Vermelha e Amarela).

LABORATÓRIO PRA NINGUÉM BOTAR DEFEITO

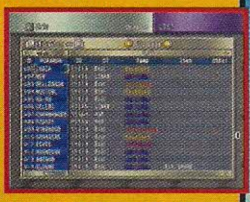


Assim como no primeiro Pokémon Stadium, o laboratório do professor Carvalho em White City é uma grande ferramenta de análise e organização das seis versões do título para o portátil. Lá você pode acessar e otimizar as caixas de armazenamento de Pokémon em seu jogo de forma rápida, facilitada e, especialmente, sem precisar recorrer aos computadores existentes nos centros. Em outras palavras, se você não possuir nenhuma das versões de Pokémon para Game Boy, nem perca tempo se aproximando desse local: não haverá absolutamente nada a se fazer aqui.

O Poké Lab recebeu um número impressionante de implementações, ficando atrás somente do Gym Leader Castle em número. Logo de início novas opções podem ser notadas. Além das já conhecidas Pokéagenda — que foi aprimorada com a adição da UnownDex — e Computador, há a possibilidade de se trocar Pokémon sem a necessidade de dois Game Boys. Para tanto, basta que haja outro cartucho conectado por meio de um segundo Transfer Pak. Dessa forma, qualquer combatente que exija ser trocado para evoluir poderá atingir sua nova forma por esse método.



Mais adiante, há um arquivo dedicado exclusivamente a armazenar as mensagens recebidas pela sua versão Gold/Silver, onde você pode também redigir mensagens e enviá-las a qualquer outro cartucho também conectado ao console, ou mesmo adicioná-lo aos membros de seu grupo. Isso é uma mão na roda para quem não quer apagar aquelas mensagens mais importantes.



Mesmo a simples opção Computador evoluiu bastante. Agora as listagens não se resumem mais ao número de treinador, número da espécie ou ordem alfabética. Com os novos termos de classificação das versões mais recentes, há também como agrupar seus bichinhos de acordo com o gênero, itens possuídos, tipos primários ou secundários e até mesmo pelo nível de confiança que eles têm para com seus treinadores.

O sistema de depósito de suas Pokébolas ocupadas foi expandido. Desta vez, as caixas N64 comportam um total combinado de 280 Pokémon contra os 240 da versão anterior. O único ponto negativo de se armazenar os monstrinhos no cartucho de Stadium 2 é o fator confiança. Independente do grau de apego que seus Pokémon tenham por você, ao serem mantidos nas caixas N64 esse nível automaticamente cai ao mínimo. Por sorte, isso não acontece aos itens, que receberam um cuidado especial em relação às diferentes versões. Existem, desta vez, duas pastas, uma colorida e outra metálica. A primeira delas é voltada para as versões iniciais, ao passo que a metálica é reservada à Gold, Silver e, futuramente, à Crystal.

O MEU É MELHOR!

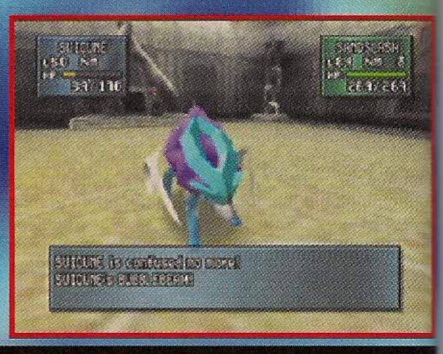
Cansado de batalhar pelos métodos convencionais? Sem problemas! Como não poderia deixar de ser, a Kid's Cup está de volta e com ainda mais opções de diversão. Ao todo são doze novos minijogos comportando de um a quatro jogadores, ótimos para aliviar a tensão entre uma batalha e outra. As diversas inovações ficam por conta do maior enfoque aos estreantes das versões G/S, da possibilidade de se utilizar seus próprios bichinhos para essas disputas e da existência de três níveis de dificuldade diferentes para tornar as coisas mais interessantes.



O jogo traz ainda um modo inédito de perguntas e respostas sobre o universo Pokémon. Você pode participar sozinho — respondendo ao maior número de perguntas em cem segundos — ou com seus amigos. Essa última opção, em particular, é mais competitiva: o participante que acumular dez respostas corretas vence o torneio.

Já para os mais ambiciosos, há a possibilidade de também competir em jogos e questões aleatórias, todas valendo moedas, no melhor estilo Mario Party. Aquele que acumular o maior número delas será o vitorioso e, com isso, poderá passá-las para sua Coin Case dos games do portátil — fato que aumenta muito a utilidade do Kid's Corner. Conheça, a seguir, cada um dos doze games existentes:





Pobre Sandslash. Tentou tirar uma com um Suicune e se deu mal. Agora, um só tirinho de Bubble Beam para mandar o pobre Pokémon Terrestre de volta para Pokébola...

OS MINI-GAMES

GUTSY GOLBAT: seus Zubats e companhia podem participar desta amalucada maratona cujo objetivo é capturar o maior número de corações enquanto pressiona o botão A repetidamente para se manter no ar. Apenas tome o cuidado de não encostar no Magnemites.



TOPSY-TURVY: a hora de ouro de Hitmontop. Enquanto você gira sobre uma plataforma circular, tente derrubar seus oponentes com supergiros. Aquele que derrubar os demais cinco vezes é o vencedor.



CLEAR CUT CHALLENGE: se você tiver um Pinsir, um Scyther ou um Scizor com a técnica Cut, eles poderão participar de uma competição ao naipe de "quem corta mais lenha". O objetivo é cortar as toras que caem em duas partes, bem na parte marcada com uma linha branca. Cuidado para não cortar acima dela e perder pontos preciosos!





FURRET'S FROLIC: tens um Furret ou Girafarig com Headbutt? Então prepare-os para dar várias cabeçadas nas Pokébolas que surgem e levá-las ao seu território para acumular pontos! Quanto maiores elas forem, mais pontos você poderá conquistar.



BARRIER BALL: na onda dos jogos de tênis, seu Mr. Mime com Barrier pode se mostrar um grande atleta. Aqui você deve bloquear a entrada de sua área para impedir que a Pokébola entre, desviando-a na direção dos outros competidores. Com o botão A, você pode mandá-la em alta velocidade e pegá-los de surpresa.



PICHU'S POWER PLANT: saudades do minijogo de Pikachu e Voltorb do primeiro Stadium? Pois aqui está a oportunidade de relembrá-lo! Alterne entre os botões A e B junto com o direcional à medida que as lâmpadas indicadoras acenderem, para descarregar choques do trovão e recarregar o reator.



RAMPAGE ROLLOUT: exclusiva dos colossais Donphans e seus Rollouts. O primeiro competidor a completar o número de voltas estipulado é o vencedor. Não se esqueça de impedir o avanço dos demais usando os pequenos tufões!



STREAMING STAMPEDE: atenção é a palavra de lei aqui. No início, alguns bichinhos serão indicados. Você e sua Igglybuff terão de contar apenas esses que estarão correndo desgovernados pela área, em meio a uma multidão.



TUMBLING TOGEPI: lembra muito a competição de Ratattas do game anterior. Você deve levar seu Togepi ladeira abaixo. Vá desviando dos Digletts e outros obstáculos que aparecerem pelo caminho e sempre passe sobre as setas para ganhar velocidade.



DELIBIRD'S DELIVERY: recolha todos os itens que encontrar pela tela e despeje o conteúdo de sua sacola na esteira. Quanto mais presentes você carregar, mais lentamente seu Delibird se movimentará, o que o tornará alvo fácil para os Swinubs que percorrem o lugar.



EGG EMERGENCY: enquanto os ovos estão caindo do céu, você fará o papel de uma Chansey ou uma Blissey para recolhê-los. Vá controlando-as com os botões L e R, pegando todos que puder. Se vir um Voltorb caindo, desvie imediatamente para não perder seus pontos!



EAGER EEVEE: semelhante a uma dança das cadeiras. Um Aipom toma conta de uma cesta repleta de frutas e você deve pressionar rapidamente o botão A antes de qualquer um para poder se deliciar com o rango. Mas fique atento: se um Pineco aparecer, aperte B para não ir com muita sede ao pote.



ARRUME O SEU QUARTO, MENINO!



Quem disse que colocar as coisas em ordem em seu quarto é algo tedioso? Essa tarefa nunca foi mais divertida que em Stadium 2. Transferindo os dados das versões mais recentes, você terá acesso ao modo My Room, uma versão completamente tridimensional de seu quarto. Nele estarão inclusas quaisquer decorações que você já tenha recebido durante a jornada ou pelo infra-vermelho do Game Boy, além da opção de redecorá-lo como quiser. Este modo permite ainda que você visualize cada elemento com uma riqueza enorme de detalhes, com destaque para os diversos Pokémon de pelúcia, carpetes e pôsteres nas paredes.



E falando em infra-vermelhos, agora os "presentes misteriosos" (os Mistery Gifts) não são mais exclusividade dos jogos para Game Boy. Lembra-se da garota no topo da loja de departamentos de Goldenrod que havia revelado tudo sobre essa capacidade? Pois ela está presente aqui também. Uma vez por dia você pode selecionar a opção Mistery Gift para receber da menina um item aleatório, que pode muito bem ser um objeto de decoração ou um bom equipamento para o seu time. Mas, claro, essa é outra das exclusividades das versões Gold, Silver e Crystal.



TORNE-SE UM PESQUISADOR POKÉMON



"Conhecimento é a principal arma para se vencer uma batalha". Se este for o seu lema, então a Earl's Training Academy será o seu lugar favorito. Sob a tutela do Expert nos bichinhos, Earl, você terá acesso aos diversos ramos do conhecimento Pokémon, encontrará informações precisas sobre seus ovos — incluindo dados como o número de estágios que cada tipo de ovo leva para chocar, habilidades possíveis de se aprender por hereditariedade durante a procriação, além de seus respectivos índices de ocorrência —, efetividade de técnicas de aumento de habilidades, tipos de ataques, cálculos de dano para fraquezas/resistências (sejam simples ou múltiplas) e muitas outras.



Além disso, há também um incrível tutorial na forma de divertidas aulas, com provas para poder passar de série e tudo mais, onde você pode até mesmo participar de batalhas teóricas a fim de colocar em prática seu conhecimento do assunto. Mas não pense que vida de estudante Pokémon é mais fácil: para poder seguir para lições mais avançadas, você precisa obter ao menos um 8 de conceito geral e sair vitorioso nos combates.

Aqui você terá acesso ainda a uma biblioteca, onde todos os 251 monstrinhos estão catalogados com minúcias incríveis, desde técnicas aprendidas por níveis em cada uma das seis versões, até seus principais atributos, com índices máximos e mínimos que podem ser encontrados por métodos convencionais. E quanto mais elevada a sua série na academia, mais e mais detalhes sobre captura e aprendizado de técnicas surgirão, tudo para saciar sua sede por sabedoria Pokémon.











Efeitos gráficos de cair o queixo e descolar a retina

Na próxima edição, mais Pokémon Stadium 2 para você. Fique ligado!

AVALIAÇÃO

Gráficos	9,0	NOTA FINAL
Som	8,0	9,0
Jogabilidade	8,0	
Diversão	9,5	
Replay	9,6	

Tipo de jogo:	luta
Publisher:	Nintendo
Desenvolvimento:	HAL Laboratórios
Cartucho de memória:	não
Cartucho de expansão:	não
Rumble Pak:	sim
Tamanho:	não disponível

4

RECOMENDADO PARA TODAS AS IDADES


COMM.
POWER
GAME BOY COLOR
Nintendo
B
A
SELECT START

Conheça a menor quadra

de tênis do mundo.

Será que você é o próximo campeão de tênis? Descubra jogando Mario Tennis™ para Game Boy® Color. Desenvolva suas habilidades e desafie o melhor jogador de todos os tempos: Mario™. Você ainda pode criar um superjogador no Game Boy e transferi-lo para o Nintendo 64® usando o Transfer Pak™.







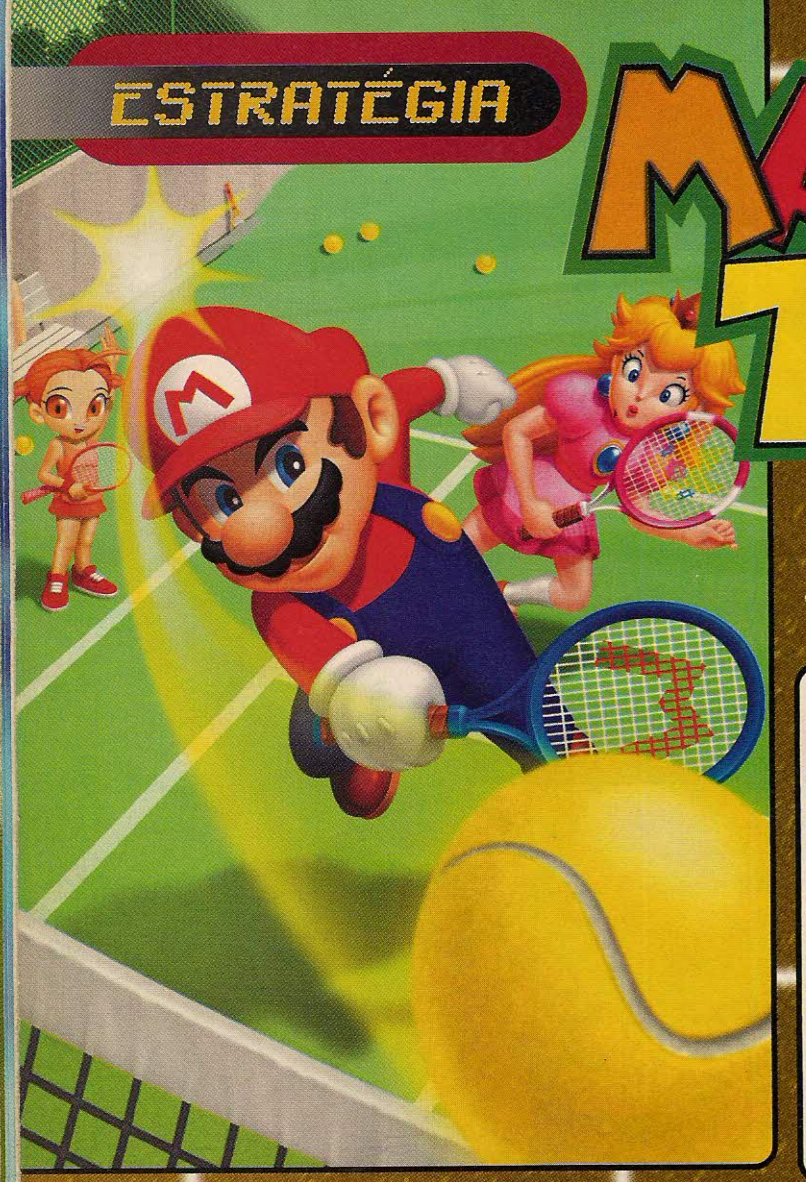
Visite o nosso site: www.nintendo.com.br

Para saber onde encontrar, ligue: BIT - Banco de Informação Total (Atendimento ao Consumidor): 0XX (11) 3814.8234

RECOMENDADO PARA L TODAS AS IDADES

Cartucho, Game Boy e Transfer Pak são vendidos separadamente

MARIO TENNIS™



Descubra todos os segredos do melhor jogo esportivo do Game Boy Color
Por Pablo Miyazawa

Se Mario Tennis para Nintendo 64 já era arrasador, sua versão para Game Boy Color superou todas as expectativas. E motivos para dizer isso a gente tem de sobra. A diversão é alucinada, a jogabilidade é simples e eficiente e os gráficos são acima da média do console. Quer mais? Além de jogar com os personagens mais legais da turma do Mario, é possível escolher diversos novos jogadores "humanos" bem carismáticos, criados especialmente para o game. Quer mais ainda? Que tal uma opção de jogo que mistura esporte e RPG, com evolução de personagens, pontos de experiência e uma porção de torneios diferentes? E não é só isso! O game também contém uma porção de minigames superoriginais para horas de distração, além de trazer a revolucionária opção de transferir fases e personagens da versão de N64 para o cartucho de Game Boy. Satisfeito agora? Então chega de rasgação de seda e vamos ao que interessa. Com vocês, o arrasador Mario Tennis.

MODOS DE JOGO

Você é fanático por tênis ou é daqueles que apenas curte tirar um lazer com esportes? Mario Tennis GBC tem opções suficientes para agradar aos mais variados gostos. Confira:



EXHIBITION

O jogo tradicional, sem torneios e papo furado. Este modo permite jogar partidas em simples ou duplas usando os personagens da turma de Mario e os humanos. É possível escolher a duração da partida, o tipo de quadra e até o nível de dificuldade dos adversários.

MINI-GAMES

Os minijogos, além de servirem para aquela curtição desencanada, ajudam você a aprimorar sua técnica. No início, apenas três joguinhos estão disponíveis. À medida que abrir novos personagens ou transferi-los do cartucho de N64 (veja quadro na página seguinte), mais games serão liberados. São nove no total, cada um específico de cada personagem.







MARIO TOUR

O verdadeiro modo de jogo, no qual é preciso derrotar dúzias de adversários em diversos torneios para sagrar-se campeão. Você escolhe com qual personagem começar (Alex ou Nina) e deve ficar alojado numa academia, conversar com personagens e jogar partidas de treino, até chegar aos grandes torneios. Se optar por jogar duplas, você terá um parceiro controlado pelo computador em suas partidas.



APRENDENDO A JOGAR

Jogar Mario Tennis não se resume simplesmente a bater na bolinha com uma raquete. Como na vida real, aqui a técnica é muito mais importante do que a habilidade. Existem diversos movimentos especiais que podem ser executados nos saques, nas passadas e durante as cortadas, todos executados por seqüências de botões. São eles:

SAQUES



Um bom saque (também chamado de "serviço") é meio caminho andado para garantir o ponto. Dependendo da combinação de botões que você fizer, a bola sairá com uma intensidade diferente e deixará uma trilha colorida.

• **Power Topspin** (saque longo – cor laranja): pressione A ou B para levantar a bola e A para sacar.

• **Power Slice** (saque baixo – cor azul): pressione A ou B para levantar a bola e B para sacar.

• **Power Smash** (saque porrada – cor rosa): pressione A ou B para levantar e A + B para sacar.

DEVOLUÇÕES

Para rebater a bola, simplesmente pressione os botões A ou B quando a redonda estiver próxima ao seu jogador. Agora, se quiser fazer jogadas de efeito, terá que apertar os botões certos na hora certa.



• **Lob Shot** (bola alta, por cima): pressione A antes de bater na bola, depois B para rebater.



• **Drop Shot** (bola curta, com efeito): pressione B antes de bater na bola, depois A para rebater.

CORTADAS

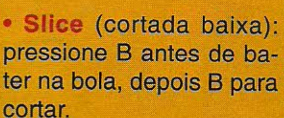
Aqui, também vale o mesmo procedimento de Mario Tennis para N64. As combinações possíveis de botões A e B são as chaves para cortadas eficientes.



• **Smash** (cortada direta): pressione A + B.



• **Topspin** (cortada alta): pressione A antes de bater na bola, depois A para cortar.





• **Slice** (cortada baixa): pressione B antes de bater na bola, depois B para cortar.

TORNANDO-SE O CAMPEÃO DO MUNDO

Como se dar bem na Mario Tour

O modo Mario Tour é destinado aos jogadores mais familiarizados com o estilo dos game RPG (Role Playing Game) e também àqueles que curtem longos desafios.

O que isso significa? Quer dizer que, além de jogar muitas partidas, será necessário também conversar com muitos personagens, visitar certos locais no momento certo e desenvolver seus jogadores com pontos de experiência, seguindo a linha do gênero.

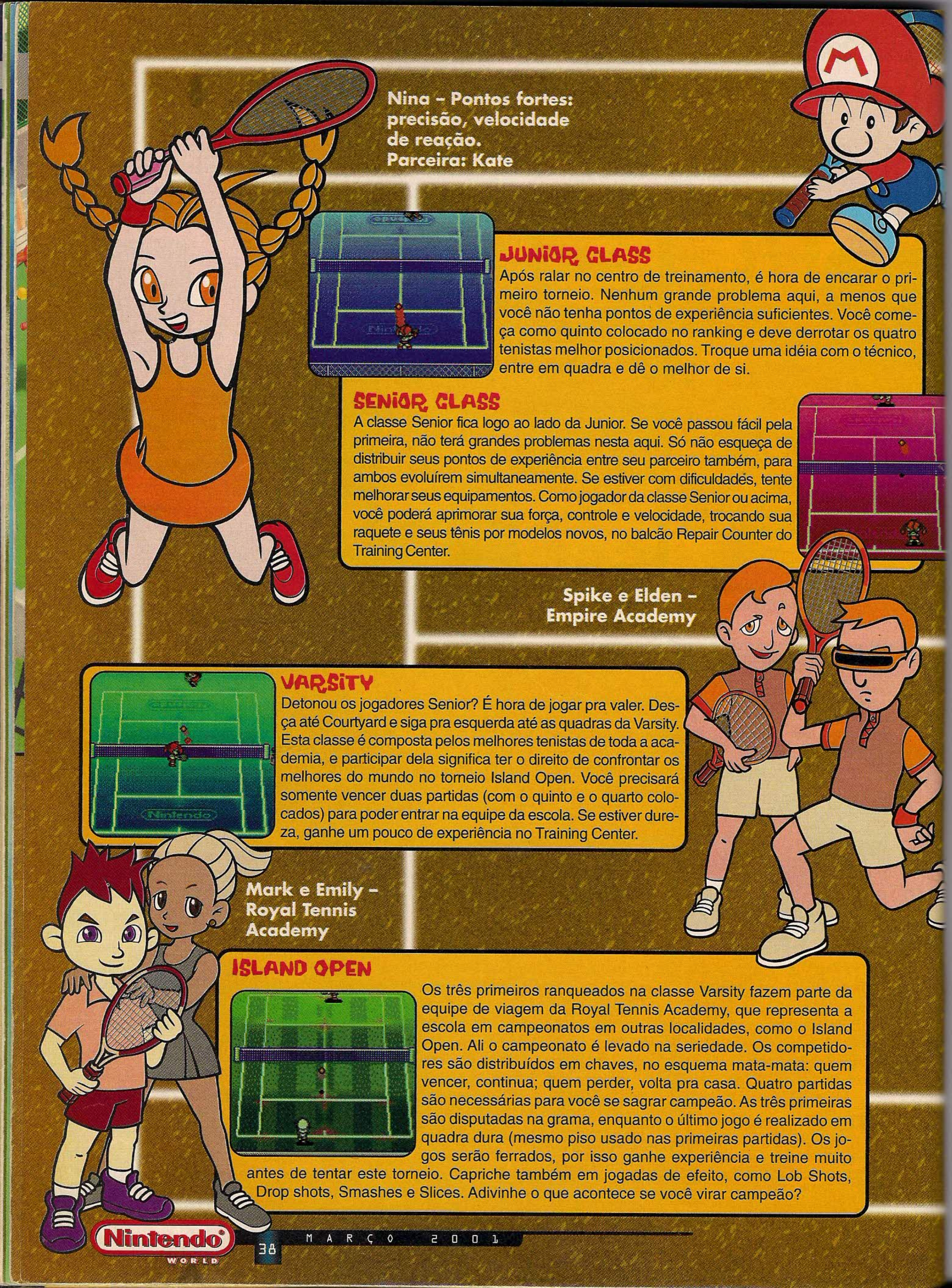
No início do game, você escolhe um jogador (Alex ou Nina) com seu respectivo parceiro (Harry e Kate) e se ele é canhoto ou destro. Como novo estudante de uma escola de tênis, a Royal Tennis Academy, você tem acesso a todas as regiões do campus, como o dormitório, o restaurante, os arquivos, o centro de treinamento e as quadras de competições.

Cada local tem sua função determinada. No dormitório você encontra seu parceiro de jogos. Toda vez que quiser competir em duplas, é só dar uma passada por lá. No restaurante você encontra outros alunos e aprende algumas dicas. Já no prédio principal da academia, você tem acesso aos computadores da escola, nos quais pode gravar todo seu progresso como jogador.

Do lado direito do pátio (Courtyard) está o Training Center, cheio de máquinas de treinamento, como engenhocas que arremessam bolas e parede mecânicas de rebatimento. À direita do dormitório ficam as quadras de treinamento. Antes de encarar qualquer campeonato, o ideal é visitá-las e aprender algumas manhas do esporte com os técnicos. Sempre que passar para uma categoria superior, você poderá retornar ali para passar por novos desafios. Você ganha pontos de experiência mesmo que não consiga cumprir todos os minigames (veja quadro abaixo).

As partidas propriamente ditas seguem em melhor de três sets. O primeiro que vencer dois sets ganha e sobe uma posição no ranking. Ao alcançar o primeiro lugar, você ganha o direito de tentar a próxima categoria. Conheça todas as classes e torneios:

Alex – Pontos fortes: aceleração, passe. Parceiro: Harry



Nina – Pontos fortes: precisão, velocidade de reação.
Parceira: Kate

JUNIOR CLASS

Após ralar no centro de treinamento, é hora de encarar o primeiro torneio. Nenhum grande problema aqui, a menos que você não tenha pontos de experiência suficientes. Você começa como quinto colocado no ranking e deve derrotar os quatro tenistas melhor posicionados. Troque uma idéia com o técnico, entre em quadra e dê o melhor de si.

SENIOR CLASS

A classe Senior fica logo ao lado da Junior. Se você passou fácil pela primeira, não terá grandes problemas nesta aqui. Só não esqueça de distribuir seus pontos de experiência entre seu parceiro também, para ambos evoluírem simultaneamente. Se estiver com dificuldades, tente melhorar seus equipamentos. Como jogador da classe Senior ou acima, você poderá aprimorar sua força, controle e velocidade, trocando sua raquete e seus tênis por modelos novos, no balcão Repair Counter do Training Center.

Spike e Elden – Empire Academy

VARSITY

Detonou os jogadores Senior? É hora de jogar pra valer. Desça até Courtyard e siga pra esquerda até as quadras da Varsity. Esta classe é composta pelos melhores tenistas de toda a academia, e participar dela significa ter o direito de confrontar os melhores do mundo no torneio Island Open. Você precisará somente vencer duas partidas (com o quinto e o quarto colocados) para poder entrar na equipe da escola. Se estiver dureza, ganhe um pouco de experiência no Training Center.

Mark e Emily – Royal Tennis Academy

ISLAND OPEN

Os três primeiros ranqueados na classe Varsity fazem parte da equipe de viagem da Royal Tennis Academy, que representa a escola em campeonatos em outras localidades, como o Island Open. Ali o campeonato é levado na seriedade. Os competidores são distribuídos em chaves, no esquema mata-mata: quem vencer, continua; quem perder, volta pra casa. Quatro partidas são necessárias para você se sagrar campeão. As três primeiras são disputadas na grama, enquanto o último jogo é realizado em quadra dura (mesmo piso usado nas primeiras partidas). Os jogos serão ferrados, por isso ganhe experiência e treine muito antes de tentar este torneio. Capriche também em jogadas de efeito, como Lob Shots, Drop shots, Smashes e Slices. Adivinhe o que acontece se você virar campeão?

MARIO'S WORLD

Enfim, o desafio supremo: enfrentar o melhor tenista de todos os tempos. É claro que estamos falando de nosso amigo bigodudo, afinal, é ele quem dá o nome ao game. Se estiver jogando sozinho, você enfrentará apenas Mario. Se estiver jogando em duplas, enfrentará a princesa Peach também. Se vencê-los, poderá finalmente jogar com eles no modo Exhibition e também liberar seus minigames. Beleza!

ENTENDENDO OS PONTOS DE EXPERIÊNCIA



Se você já jogou algum RPG antes, o sistema de pontos de experiência não é nenhuma novidade. Para quem é novato no gênero, aqui vai uma rápida explicação. Para cada treinamento, minigame ou partida que participar, você ganha uma certa quantidade de pontos (os EXP points, ou pontos de experiência), que devem ser distribuídos entre seu jogador e seu parceiro. Ao alcançar determinado nível de pontos, o tenista evolui, ou seja, sobe um nível em experiência. Quando isso acontece, você ganha o direito de aprimorar uma de suas quatro características (Spin, Power, Control e Dash), que são subdivididas em outros tipos de habilidades. Cabe a você decidir: se preferir que o jogador dê raquetadas mais fortes, capriche nos atributos de Power. Se quiser um tenista mais preciso, capriche em Spin, e por aí vai.

TRANSFERINDO PERSONAGENS

Esta é, de longe, a melhor opção de todas. Se tiver a versão para N64 de Mario Tennis e o acessório Transfer Pak, você poderá usar seu cartucho de Mario Tennis GBC e trazer os personagens humanos (Alex e Nina e seus respectivos parceiros, Harry e Kate) para o cartucho de N64. Por outro lado, você poderá baixar dados do jogo de N64, para trazer os personagens da turma de Mario e seus respectivos minigames para o Game Boy Color. Os dados de um game destravam coisas novas no outro, e vice-versa, o que aumenta em muito o fator Replay.



O que pode ser transferido para o cartucho de Nintendo 64: os personagens-tenistas Alex, Harry, Nina e Kate e novas quadras (transfira dados para o cartucho de N64 após vencer os minigames no Game Boy).

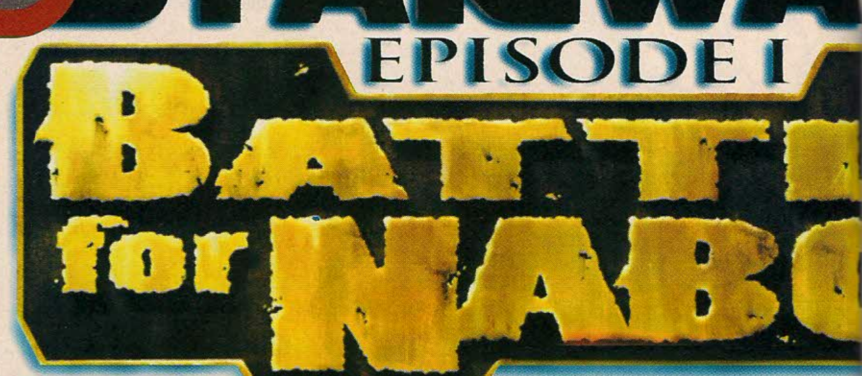
O que pode ser transferido para o cartucho de Game Boy Color: os personagens-tenistas Yoshi, Wario, Bowser, Waluigi e seus quatro minigames (Fruit Fantasy, Treasure Box, Medallion Match e Two-on-One).



Kate

Kevin – Royal Tennis Academy

ESTRATÉGIA



O DESTINO DE NABOO ESTÁ EM SUAS MÃOS. E A NINTENDO WORLD ESTÁ AÍ PARA SALVAR SUA PELE. POR RONNY MARINOTO

Problemas com as missões de Battle for Naboo, jovem Jedi? Pois aqui está o manual com tudo o que você precisa para chegar ao final do jogo e ser condecorado o melhor piloto estelar do universo – ou pelo menos aqui da Terra. Na edição anterior, você conferiu a estratégia das seis primeiras missões do game. Nesta segunda parte do programa de treinamento você terá aulas de navegação e pilotará veículos aquáticos, cumprindo muitas missões para libertar prisioneiros aliados que lutarão ao seu lado na batalha final. Enfrentar o poderosíssimo arsenal da estação espacial da Federação Comercial não é uma tarefa fácil, mas você não precisa amarelar: fique atento às instruções do líder da missão e às dicas da sua Nintendo World.

MISSÃO VII GLACIAL GRAVE

Objetivo: destruir as bases terrestres da Federação Comercial

Naves disponíveis: Naboo Starfighter e Trade Federation Gunboat

Com o satélite desativado, as bases terrestres ficarão vulneráveis. Junte-se ao seu esquadrão e ataque as instalações inimigas nas geleiras (foto1). Depois de destruir a base na encosta da montanha, entre no hangar (foto 2) e assuma o controle de um Gunboat (barco de guerra inimigo). Atravesse a barreira e destrua as minas flutuantes (veja mapa na página 42).


1


2

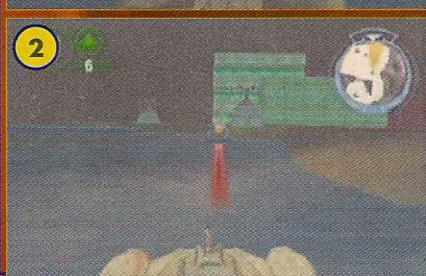
MISSÃO VIII THE ADREVEA RIVER

Objetivo: destruir as bases terrestres da Federação Comercial

Naves disponíveis: Naboo Starfighter e Trade Federation Gunboat

Siga pelo canal, detonando as minas flutuantes e os canhões laser. Chegando ao primeiro complexo à margem do rio, atire contra os dois geradores de energia (foto 1) (que são justamente os responsáveis pelo bloqueio da passagem mais à frente, no rio). Continue no canal para encontrar o complexo onde os aliados são mantidos como prisioneiros e detone os canhões na margem do canal (foto 2) para que os aliados possam escapar ilesos.


1


2

MISSÃO IX SANCTUARY

Objetivo: garantir a segurança dos aliados em fuga

Naves disponíveis: Trade Federation Gunboat, Naboo Starfighter e Police Cruiser

A Federação Comercial vai enviar suas tropas para evitar a fuga dos aliados. Sua missão é lutar contra os inimigos e garantir que os aliados escapem em segurança. Rapidamente, entre no hangar que está na margem do rio e troque seu Gunboat por um Naboo Starfighter ou Police Cruiser (foto 1). Detone os AAT na margem do rio e no caminho que se segue à frente do hangar. Para facilitar, acabe primeiro com a base de onde saem os AAT, caso contrário eles não lhe darão nem um minuto de sossego. Quando os aliados saírem da água, evite que as naves da Federação se aproximem (foto 2). Você deve guiá-los em segurança através das montanhas, pois quando chegar ao outro lado do vale, a passagem será lacrada por um desmoronamento e seus amigos ficarão a salvo.


1


2



MISSÃO X SEARCHING FOR CAPTAIN KAEL

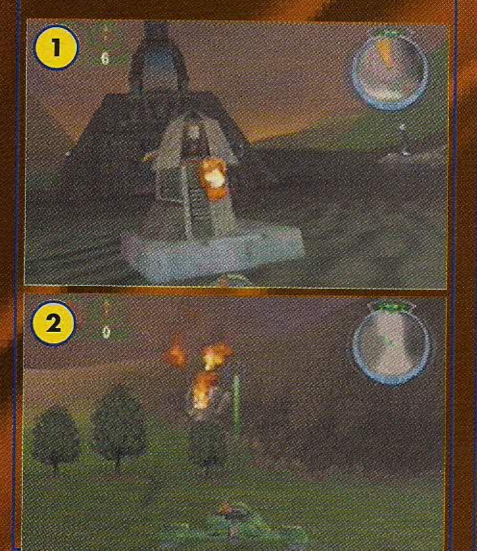
Objetivo: encontrar o Capitão Kael

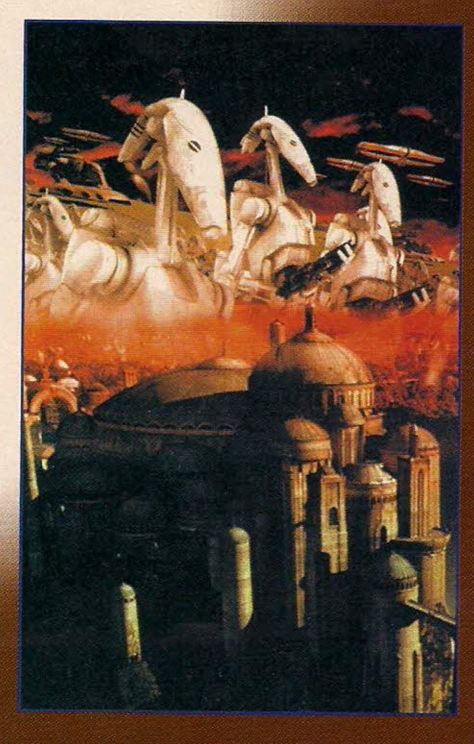
Naves disponíveis: Flash Speeder e Heavy Stap

Kael teve sua nave abatida pelas tropas inimigas. Você deve encontrar os destroços de sua nave e promover o salvamento do mané.

Acompanhando a estrada, você chega a uma base aliada que está sendo atacada por forças inimigas. Detone os AAT, que possuem maior poder de fogo, antes que eles explodam o galpão. Como são muitos inimigos, a base é dominada e os soldados assumem o controle das armas. Destrua todos os canhões laser (foto 1) e dois veículos da Federação Comercial.

Siga para a clareira, onde os inimigos estão atacando casas de camponeses. Nesse momento é fundamental que você derrube as naves da Federação (foto 2), para que não localizem os destroços da nave de Kael. Eliminando todos os invasores, Kael será salvo e levado para tratamento médico.





MISSÃO XI BORVO THE HUTT

Objetivo: acabar com o campo de concentração e libertar os prisioneiros

Naves disponíveis: Naboo Starfighter e Police Cruiser

Existe um campo de concentração escondido entre as montanhas, onde os aliados executam trabalhos forçados para a Federação. Você deve eliminar todas as espaçonaves inimigas que andam por ali. Depois, siga a nave aliada até a localização do campo (foto 1). Os rebeldes estão prontos para a fuga: lute contra os caças da Federação Comercial e atire contra o cargueiro (foto 2). Destruindo uma parte da grande nave, os aliados ficarão livres para fugir e se reagrupar.





MISSÃO XII LIBERATION OF CAMP IV

Objetivo: libertar os prisioneiros do campo 4

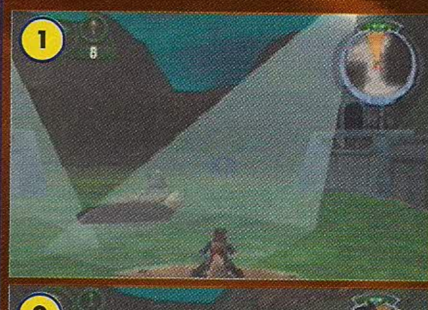
Naves disponíveis: Naboo Starfighter, Heavy Stap e Gian Speeder

Você precisa reunir toda a ajuda possível para lutar contra a numerosa tropa da Federação Comercial. Um novo campo de prisioneiros foi detectado: siga para lá, ajude na fuga e recrute novos aliados.

A melhor estratégia é seguir as outras duas naves que o apóiam. O primeiro confronto é aéreo. Elimine todas as naves que circulam pelo lugar. Siga para a base da montanha e destrua os inimigos que guardam o hangar. Automaticamente, você vai pousar e assumir o controle de um Heavy Stap. Siga o comboio inimigo e passe pelo portão de segurança discretamente (foto 1).

Destrua as pequenas embarcações e suba usando o caminho da montanha. Detone o gerador fora do complexo, entre na fortaleza e estoure a porta do galpão para libertar os prisioneiros. Continue subindo e, passando a próxima entrada, use o hangar e troque sua lata velha por um Gian Speeder novinho.

Estoure as caixas de dinamite próximas ao muro, entre pelo buraco e detone as portas dos galpões (foto 2). Dentro do campo, desative o gerador de energia, siga para o outro lado e abra outros galpões. Passe pelo portão ao fundo e destrua o gerador que alimenta o escudo do último portão (ele está no alto da montanha). Volte para o caminho entre os dois alojamentos, elimine alguns guardas e guie os refugiados para as montanhas. Novas tropas esperam por você na última barreira: destrua o muro da fortaleza e, dentro dela, um gerador. Use o caminho que leva ao topo da montanha e destrua outro gerador para abrir o portão. Agora, é só guiar o comboio rumo à liberdade.







MISSÃO XIII THE QUEEN'S GAMBIT

Objetivo: impedir o progresso das tropas inimigas

Naves disponíveis: Gian Speeder e Naboo Bomber

Ajude o Capitão Panaka a livrar-se dos soldados que estão atacando uma vila de camponeses. Ele vai dar a localização das tropas inimigas, que caminham para uma invasão em massa na cidade de Theed. Siga pelas montanhas e destrua dois AAT que estão próximos a uma base aliada. Entre no hangar (foto 1), troque seu veículo por um Naboo Bomber e siga atrás do comboio da Federação Comercial. Inimigos de todos os tipos vão atacá-lo – caças, canhões laser e os AAT que escoltam os transportadores. Use a arma secundária do seu bombardeiro e lance explosivos sobre as naves maiores (foto 2). Você tem de estourar todos os cinco transportadores antes que eles cruzem a ponte.





MISSÃO XIV PANAKA'S DIVERSION

Objetivo: ajudar na fuga da rainha Amidala

Nave disponível: Gian Speeder

A rainha Amidala voltou à cidade de Theed para desenvolver um plano que libertará o planeta Naboo. Sua tarefa é, ao lado da guarda real, garantir que Amidala escape em segurança.

Mova-se pela cidade eliminando as tropas inimigas, pois o transporte de Amidala está vindo bem atrás de você (foto 1). Quando chegar à praça central, destrua os soldados inimigos que protegem a saída da cidade, para que os soldados da guarda real possam desembarcar e instalar o explosivo no portão (foto 2). Depois da explosão dos portões, siga na frente limpando toda a área para o transporte real. Passando por mais quatro AAT, você ganhará o céu e a liberdade, com a fuga se concretizando nas velozes naves Naboo Starfighter. Agora a diversão vai começar!







MISSÃO XV BATTLE FOR NABOO

Objetivo: destruir a estação espacial da Federação Comercial

Nave disponível: Naboo Starfighter

Decolando rumo ao espaço, o esquadrão de naves aliadas deve localizar e destruir a estação espacial inimiga.

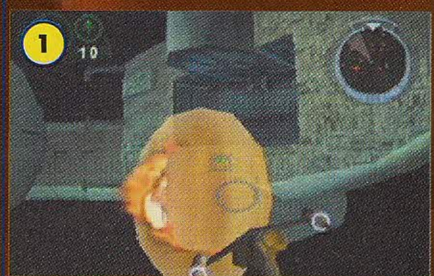
Em contrapartida, toda a frota de naves da Federação decola para a batalha final. Após vencer a força aérea, siga para a estação e atire no painel que controla o escudo de energia. Ele tem quatro pontos vulneráveis – dois de cada lado da entrada da estação (foto 1).

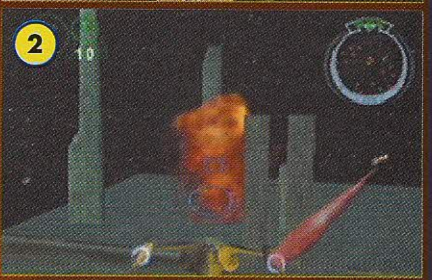
Como uma verdadeira fortaleza de guerra, a estação possui radares que captam a posição de sua nave e automaticamente acionam os canhões laser, que disparam com precisão.

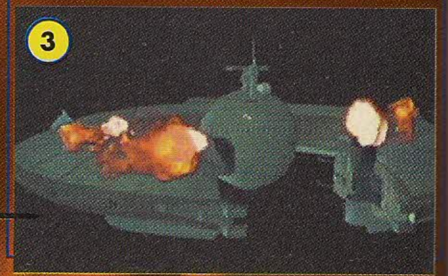
Furando o escudo de energia, faça contato visual com as torres atrás do globo central da estação (foto 2). Para a maior segurança da missão, detone primeiro os canhões defensores e, em seguida, destrua todas as torres. Com os pilares destruídos, você deve atirar na cabine de controle, que é a região que fazia suporte para as torres. Isso iniciará uma reação em cadeia, que destruirá por completo a estação espacial da Federação (foto 3).

Com a volta ao planeta Naboo, os pilotos são recebidos com festa e alegria. A ameaça de invasão foi banida para sempre (será mesmo?).

Viu só? Mesmo sem a tal da Força ao seu lado, você chegou ao final do game. Graças à Nintendo World, é claro!







RECOMENDADO PARA
TODAS AS IDADES

POKEMON GOLD E SILVER

CONHEÇA SEUS NOVOS INIMIGOS. Você vai entrar em uma nova aventura. Pokémon Gold e Silver para Game Boy Color. Com dezenas de novos personagens. Novo POKÉ-EQUIPAMENTO. Além de surpresas especiais e interessantes. É o maior e mais novo capítulo da saga Pokémon.







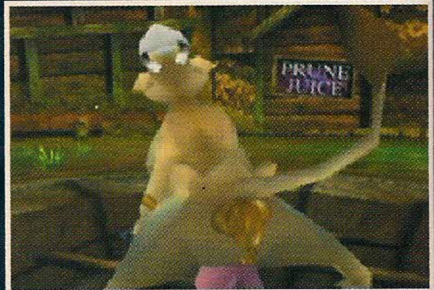
Visite o nosso site: www.nintendo.com.br / Para saber onde encontrar, ligue BIT - Banco de Informação Total (Atendimento ao Consumidor): 0XX (11) 3814-8234.



Conker's BAD FUR DAY.

O esquilo maluco já tem lugar garantido na história dos video games

Com um jeitão despojado e muita tranqüilidade, Conker veio para mostrar o lado obscuro da moeda. Inicialmente, o projeto da Rare era desenvolver um jogo bonitinho e infantil, mas, com o passar do tempo, as coisas foram se transformando de tal maneira que o resultado final foi exatamente o contrário. O game tem de tudo um pouco: sacanagem, xingamentos, violência, sangue, desgraça e outras situações horríveis. Por tudo isso, ele é indicado somente para maiores de dezoito anos – o que é uma pena, já que o jogo tem uma produção de som, imagem, jogabilidade e diversão como há muito não se via. A partir deste ponto é melhor tirar as crianças da sala, pois a coisa vai esquentar.

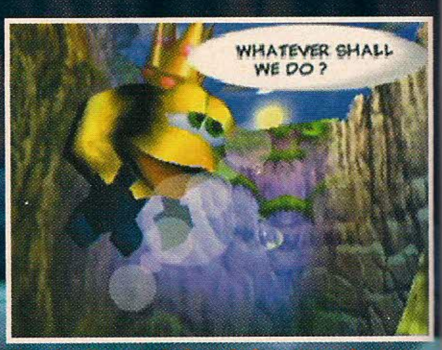


Muuuh! Que diarréia lascada



Um cara decidido e durão


A natureza é generosa, não acha?



A abelha-rainha foi trocada por uma flor. E eu faria o mesmo


Isto é um tanque de guerra ou um barraco do morro?


Fique parado, por favor. Quero fazer a pontaria


Vou mandar essa grana para minha conta na Suíça


Quando ele pára no balcão, logo pede para encher o tanque

Uma história que se ouve em mesa de bar

Depois de uma semana inteira de trabalho duro, chega a sexta-feira. Numa daquelas noites de verão, com muito calor e tempo abafado, alguns amigos convidam o esquilo Conker para umas cervejinhas após o expediente. A noite se estende, e lá pelas tantas, já com as idéias atrapalhadas, ele resolve ligar para a namorada e avisar que vai se atrasar. Sem êxito na tentativa de avisá-la, o esquilo sabe que no dia seguinte a fúria da moça será inevitável (já que as mulheres nunca entendem esse tipo de coisa, a menos que você apareça com uma boa desculpa ou um anel de noivado).

Sem o controle de suas ações, Conker volta para a mesa e termina de se afundar na cachaça. No final da noite, ele se encontra num estado deplorável e faz um esforço imenso para enxergar a porta de saída. Chegar em casa não é tarefa fácil, já que o cara mal se agüenta em pé e ainda pára a todo o momento para tirar água do joelho.

Depois de muito andar por caminhos que tinha certeza conhecer, Conker aceita a possibilidade de estar perdido. Pedir ajuda nem pensar, pois sempre há um engraçadinho querendo tirar sarro com a bebedeira alheia. O melhor a se fazer é olhar por aí e encontrar um caminho conhecido. É neste momento que tem início a aventura mais estranha, perigosa e nojenta de sua vida. Mas Conker é o tipo de esquilo que topa de tudo, então daqui pra frente, o que vier é lucro.

Ele se embriaga, vomita e faz xixi nos adversários

O ponto de partida para esta aventura é o bar Cock and Plucker, muito freqüentado por Conker e seus companheiros. Você tem à sua disposição três baterias de gravação para o modo aventura. Os "saves" são automáticos e acontecem sempre que você obtém avanço no jogo.

No início os comandos são muito simples, mas você aprenderá mais movimentos ao longo da saga. Eles serão ensinados em pontos chamados Context Zone, que são bases marcadas com a letra B. Alguns movimentos serão aprendidos em definitivo, enquanto outros só poderão ser executados enquanto você permanecer sobre a base, como disparar com estilingues ou atirar facas.

Os cenários são bem diversificados e até estranhos na maioria das vezes. Você visitará lugares inusitados, como um estaleiro de vacas, uma montanha feita de fezes (argh!) e uma discoteca tecno. Você também conhecerá muita gente interessante, como um espantalho cachaceiro, um zangão que é tarado por um girassol, alguns besouros "rola-




Essa bola não parece ser feita de lama...


Será que ele vai ter força para encarar a voluptuosa florzinha?


Ele daria um suculento ratoburguer...


Você nem imagina por que ele está fazendo essa cara...







Um touro nervoso, um grão de milho solitário e criaturas flamejantes: uma "fauna" grotesca e variada



Haja oxigênio para suportar tanta flatulência

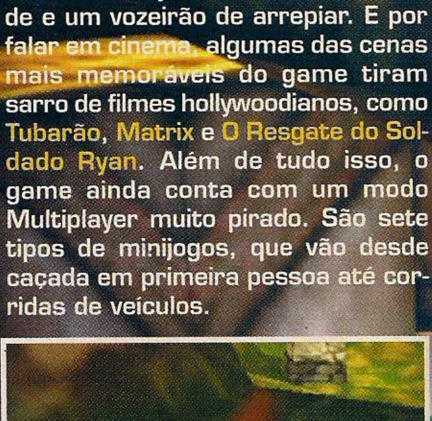
bosta", uma tribo inteira de homens das cavernas e um rato que solta gases por todos os orifícios do corpo.

Por todos os lugares que passar, Conker terá que fazer certas tarefas remuneradas para esse povo. Estamos falando de dinheiro, as notas verdinhas das quais o nosso amigo gosta muito – e ele fará de tudo para consegui-las. Tudo mesmo.

Para juntar os desejados dólares, Conker enfrenta uma série de desafios, como um monstro enorme de cocô (que só é detonado quando você puxa uma descarga), uma fornalha mecânica (que deve ser atingida bem no meio das pernas – lá mesmo onde você imagina), inimigos flamejantes (que devem ser destruídos com jatos de urina). Achou ruim? E olha que esses são apenas alguns dos servicinhos sujos que ele deve fazer.

O mais impressionante é que toda essa loucura só está acontecendo porque o soberano da região, o Rei Panther, está com um big problema: a mesinha ao lado de seu trono está com um dos pés quebrados, o que faz seu precioso copo de leite cair no chão todos os dias. Encarregado de solucionar o problema, um cientista maluco tem a idéia cretina de colocar um esquilo vermelho como apoio. O rei caiu no papo do mané e agora quer o tal esquilo de qualquer jeito. É isso que vai transformar a vida de Conker num pesadelo... isso depois dele se curar da ressaca.

Os gráficos são espetaculares, e nos fazem pensar por que este nível de qualidade não havia sido atingido antes no N64. As vozes são coisa de cinema: o jogo possui tantos diálogos que se fecharmos os olhos dá até pra pensar que estamos vendo um filme. O vilão Rei Panther mais parece um ser tirado de um desenho da Disney, com um ar de maldade e um vozeirão de arrepiar. E por falar em cinema, algumas das cenas mais memoráveis do game tiram sarro de filmes hollywoodianos, como Tubarão, Matrix e O Resgate do Soldado Ryan. Além de tudo isso, o game ainda conta com um modo Multiplayer muito pirado. São sete tipos de minijogos, que vão desde caçada em primeira pessoa até corridas de veículos.



Esse peixinho já era...



Atire papel higiênico no monstro de cocô





Conker foge apavorado do "tubarão"





Desculpa gente, eu tava apertado!



Essa fantasia de carnaval vai fazer o maior sucesso...



Pra acabar com a ressaca, só tomando um efervescente



Alguns palavrões têm censura sonora... e visual

Quebrando todas as regras

Depois de anos criando jogos para Nintendo 64, a Rare se cansou de fofolices e resolveu lançar um game polêmico, que promete marcar a história dos video games. O maior indício disso se dá pelo fato de CBFD ser o primeiro jogo da história a ser classificado para maiores de dezoito anos no Brasil. Essa medida foi tomada porque são apresentados no game elementos considerados "pesados" para os padrões do entretenimento eletrônico, como diálogos com palavras de baixo calão (em inglês), grosserias, cenas de extremo mau gosto e violência acentuada. Mas não custa nada lembrar que tudo o que se vê no game é uma enorme brincadeira, que choca, mas acima de tudo, diverte. Para curtir Bad Fur Day em sua totalidade, mantenha a mente aberta e não leve nada a sério.

Ronny Marinoto

COMANDOS



AVALIAÇÃO

		NOTA FINAL
Gráficos	9,5	9,3
Som	9,5	
Jogabilidade	9,0	
Diversão	9,5	
Replay	9,0	

4

RECOMENDADO PARA 18+ MAIORES DE 18 ANOS

Tipo de jogo:	ação
Publisher:	Nintendo
Desenvolvimento:	Rare
Cartucho de memória:	não
Cartucho de expansão:	não
Rumble Pak:	sim
Tamanho:	não disponível

Os indicados ao OSCAR

Conheça os personagens principais dessa aventura podre e insana

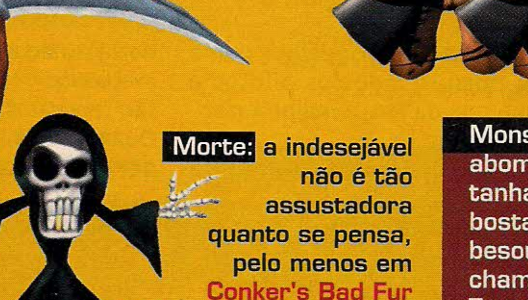
Conker: o precursor de toda a trapalhada. Quando era jovem, seus pais sempre lhe diziam: "Se você quiser se dar bem na vida, não toque em bebidas alcoólicas, não seja materialista e, nunca, jamais, urine em lugar público". Mas nem sempre as coisas saem como a gente quer, e os pais do esquilinho têm vergonha de seu filho até hoje.

Berri: a coelha-namoradinha. Quando Conker a apresentou para seus amigos no bar, logo pensaram no pior, já que eles faziam um par nada compatível. Conker é baixinho e feioso, enquanto Berri é alta e muuuito atraente.

Birdy: espantalho e instrutor. Está sempre bêbado, e se cai no sono não acorda nem com um balde de água fria. Apesar desses defeitos, o cara é um poço de cultura e vai dar aquela força para você aprender as manhas do jogo.

Rei Panther: o vilão da história. Há mais de trezentos anos, a grande Guerra do Leite foi travada entre o Rei Weasel e uma raça de esquilos chamada Kulas Narigudos. Depois de apoiar Weasel na guerra, Panther virou-se contra ele e cortou suas pernas, enquanto os Kulas foram banidos para um lugar escuro. Ninguém sabe o quanto dessa história é realmente verdade, mas ela é ótima para assustar pequenos esquilos malcriados.

Ursos Tediz: soldados combatentes de pelúcia, formam o exército poderoso que lutou ao lado do Rei Panther na Guerra do Leite. São muito fortes e numerosos.



Morte: a indesejável não é tão assustadora quanto se pensa, pelo menos em Conker's Bad Fur Day. Além de possuir um charmoso dentinho de ouro, ela odeia gatos e é conhecida entre seus íntimos pelo simpático nome "Greg".

Monstro do cocô: criatura abominável que vive na montanha dos besouros rola-bosta. Possivelmente é um besouro chamado Tezza, que desapareceu misteriosamente após cair no poço marrom. Adora cantar ópera.







F1 Racing Championship

Aqui, todos os dias são domingo e a Fórmula 1 come solta

Ninguém imaginava que a temporada de Fórmula 1 de 1999 – se você bem se lembra, um dos campeonatos mais disputados dos últimos tempos – ainda pudesse nos render alguma emoção. Mika Hakkinen, da McLaren, sagrou-se campeão no último Grande Prêmio do ano e a Ferrari conquistou seu primeiro título mundial de construtores em dezesseis anos. Agora a rivalidade entre os ferraristas Eddie Irvine e Michael Schumacher e os pilotos da McLaren Mika Hakkinen e David Coulthard volta às telas, e você, como convidado especial, poderá comandar todas as ações e decidir um novo desfecho para essa história.

Realize seu sonho dourado

F-1 Racing Championship é, com certeza, o melhor game em sua categoria. Além de possuir todos os pilotos e escuderias oficiais, ainda leva o selo da FIA, a maior autoridade sobre assuntos automobilísticos.

O visual arrebenta. Com uma definição muito boa, mostra detalhes do motor explodindo nas reduzidas, cenários que ambientam cada localidade, com prédios e construções que são réplicas das originais.

O som é turbinado: você aumenta o volume e vai sentir o peito vibrar com o ronco dos motores. Se fechar os olhos,



O indicador de posição é igualzinho ao da TV



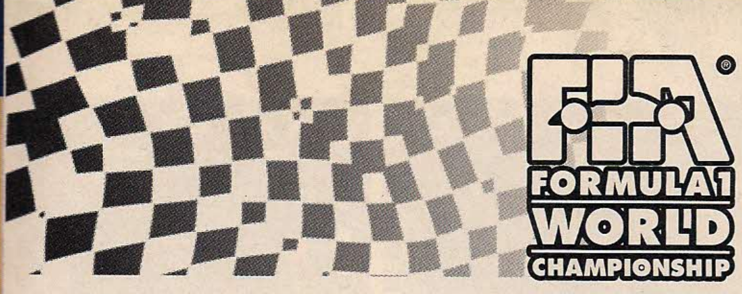
Pegue o vácuo para ganhar velocidade e ultrapassar



Desça a bota no treino para uma boa colocação



Na chuva, a pista fica lisa como um sabão



pode até sentir o cheiro de gasolina que vem dos boxes. Os comandos são fáceis e a jogabilidade impressiona de tão boa. Você roda se forçar numa curva, mas também pode chegar ao limite do motor e fazê-la com perfeição – é só ser bom de braço. Acompanhando a boa jogabilidade, há uma perfeita noção de velocidade. Por exemplo, quando você atinge os 350 Km/h numa reta como a de Hockenhein, na Alemanha, a paisagem se distorce fora do carro. Já quando um carro a sua frente freia na curva, você vê o aerofólio dele aproximando-se de seu pára-brisas com muita rapidez. Efeitos especiais, como a luz do sol batendo na viseira do piloto e as variadas condições de tempo (chuva e sol) deixam as corridas com ainda mais realismo e emoção.

Durante as provas válidas pelo campeonato mundial, você vai assumir todas as funções da equipe, obedecendo as paradas no boxe para troca de peças e reabastecimento. Nas paradas de boxe você é quem decide as peças a serem trocadas e a quantidade de combustível que será adicionado ao tanque. Vai aqui um aviso: não adianta reclamar que os mecânicos são lentos, pois o desempenho deles depende da rapidez com que você aperta o botão A enquanto estiver parado no boxe.

Dificuldade acelerada

Se comparado com outras versões, este jogo teve um grande aperfeiçoamento num fator: a competitividade. Neste game, você vai ter que negociar as ultrapassagens, fazendo todo um trabalho de aproximação, para só depois dar o "bote" certeiro. Isso não acontecia em outros jogos, pois quando você adquiria uma certa prática, acabava dando várias voltas nos adversários. A inteligência artificial foi aperfeiçoada e o nível dos pilotos adversários subiu tanto que você terá que mostrar muita habilidade para vencer.

No jogo, as coisas acontecem exatamente como nas pistas: existe uma enorme diferença entre as equipes e os carros, por isso nem pense em ser patriota e apostar todas as suas fichas na Stewart de Rubinho. O cara é muito querido e gente boa, mas no fim das contas nunca estoura o champanhe. Enfim, F-1 Racing Championship é tudo aquilo que você sempre esperou de um verdadeiro simulador de corridas.

Ronny Marinoto



Vale tudo, principalmente se esfregar na zebra



Siga o mestre para aprender as minúcias

Mais diversão e melhores desafios

Conheça os modos de jogo e como se divertir com eles

Arcade: neste modo estão disponíveis quatro circuitos. Seu objetivo é terminar a corrida na colocação exigida em cada um deles. Você deve alcançar os pontos de checagem de tempo e acumular bônus para abrir novos desafios. São quatro grupos com quatro provas cada, divididos por nível de dificuldade.

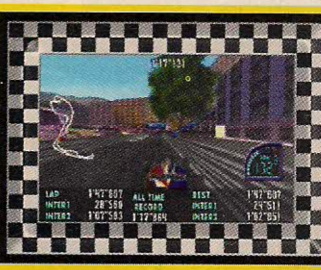




Single Race: neste modo você participa de corridas fora do campeonato. Ótima escolha para treinamento, pois todas as dezesseis pistas do jogo ficam disponíveis para você aprender o traçado.

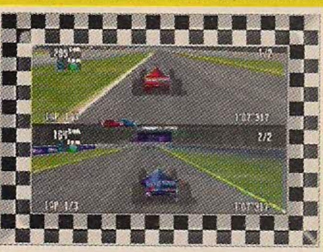
Championship: faça parte da história automobilística correndo toda a temporada de 1999. São dezesseis provas por todos os cantos do mundo. Você soma pontos durante toda a temporada e talvez, se for bom, possa se sagrar Campeão Mundial de Fórmula 1. Beleza!





Time Attack: pé na tábua, meu filho! Neste modo você corre contra o relógio. O objetivo principal é marcar o melhor tempo em cada percurso. Um verdadeiro teste para saber quem é o melhor piloto.

Duel: modo para dois jogadores. As disputas são feitas por dois pilotos de uma mesma equipe. A tela pode ser dividida tanto na horizontal quanto na vertical.





Training: sim, uma aula de volante para quem não consegue se manter na pista. O modo Training conta com um carro-mestre, que vai na frente do seu carro e indica o traçado que você deve seguir para melhor aproveitar a pista. Além disso, um indicador colorido lhe mostra quando sua velocidade estiver muito baixa, muito alta ou perfeita para o trecho. Se a seta estiver na área amarela, sua velocidade é muito baixa; se estiver na região branca, está OK, e se estiver no vermelho, sua velocidade está alta demais. A seta corre sobre a barra colorida na parte de baixo da tela e seu carro assume a cor que ela indicar.

Sujando as mãos de graxa

Como na vida real, seu carro sofre o desgaste natural da corrida, e tudo isso será indicado nos milhões de mostradores da tela. Olhe para o chassi do seu carro no canto superior direito e localize as peças defeituosas representadas por cores:

- **Peças na cor branca:** indica um bom estado.
- **Peças na cor amarela:** indica que a peça sofreu algum desgaste.
- **Peças na cor vermelha:** indica situação de risco (a peça está funcionando mal ou quebrou). Você deve parar e trocá-la.



Como já dissemos, na parada nos boxes você seleciona os reparos que deseja fazer, bem como a quantidade de combustível que será colocada no tanque. Definidos os serviços, os mecânicos começam a trabalhar. Nesse momento, você deve pressionar o botão A repetidas vezes: isso fará os mecânicos executarem as tarefas. O segredo é apertar o botão muito rapidamente, para que a parada seja breve e você não perca posições.

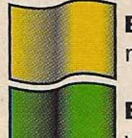
Quanto vale o show?

Veja quantos pontos vale sua performance no campeonato:

1º colocado	10 pontos
2º colocado	6 pontos
3º colocado	4 pontos
4º colocado	3 pontos
5º colocado	2 pontos
6º colocado	1 ponto

As cores da Fórmula 1

Aprenda a identificar as bandeiras que podem ser mostradas durante uma corrida:



Bandeira amarela: perigo na pista.

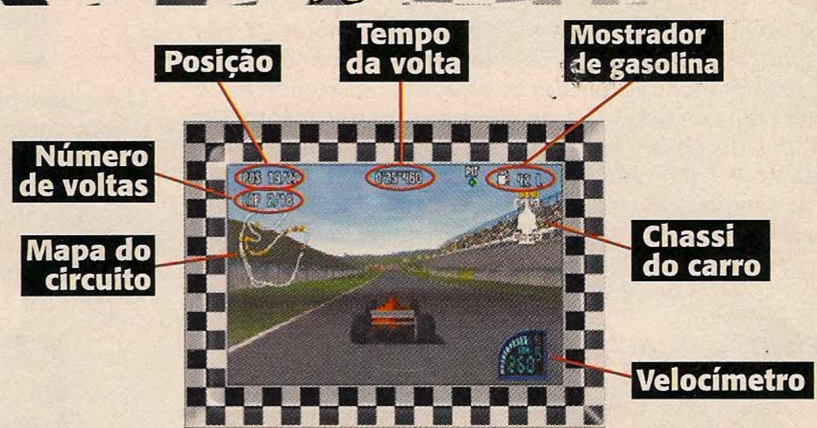
Bandeira verde: a situação voltou ao normal.

Bandeira preta e branca: aviso sobre atitude anti-esportista. Você saiu fora do traçado e se beneficiou de um atalho, ou impediu a passagem de um carro por muito tempo.

Bandeira preta: desclassificação. Se insistir em atalhos para se beneficiar, bloquear a passagem de outros competidores ou mesmo dirigir na contramão, você será banido da prova.

Bandeira quadriculada: final de prova. O tempo total da prova e a quilometragem são tomados pelo líder. Quando ele completar todas as voltas previstas, os outros competidores devem encerrar a corrida naquela volta.

Indicadores da tela de jogo



Cronologia da semana

Você está aí, tranqüilão, detonando F-1 Racing em seu sofá e achando que ser piloto de Fórmula 1 é a coisa mais fácil do mundo? A vida dos caras é muito mais dura do que se pensa, compadre! Sinta só a árdua rotina de um piloto nos finais de semana de corrida:

Quinta-feira
Trabalho duro

O circo da Fórmula 1 desembarca no aeroporto da cidade-sede. Caminhões enormes carregam toda a tralha para o autódromo, onde acontecerá o espetáculo. É hora das equipes montarem acampamento atrás dos boxes. Nesse dia, os fiscais fazem uma inspeção em todos os veículos para ver se eles realmente obedecem às regulamentações técnicas.

Sexta-feira
Primeiro dia de treinos livres

Nesse dia são realizados os primeiros treinos no circuito. Isso serve para acertar a regulagem dos carros e para que os pilotos façam um reconhecimento básico da pista onde terão que correr no domingo. Os treinos costumam durar horas e horas, sem descanso para pilotos e equipe técnica.









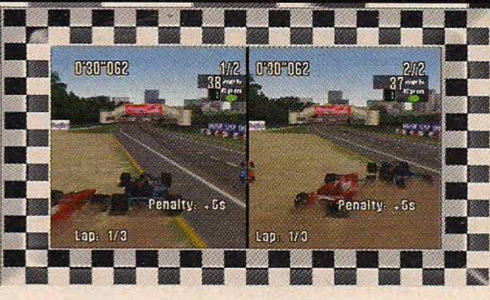
AVALIAÇÃO		
Gráficos	8,5	NOTA FINAL
Som	8,5	8,4
Jogabilidade	8,4	
Diversão	8,7	
Replay	8,0	

Tipo de jogo:	corrida
Publisher:	Video System
Desenvolvimento:	Ubi Soft
Cartucho de memória:	sim
Cartucho de expansão:	sim
Rumble Pak:	sim
Tamanho:	não disponível



Todo o prazer e requinte de pilotar sua máquina no tradicional e elegante circuito do principado de Monaco...













Sábado
Treino oficial

O dia amanhece e as disputas logo começam. Os pilotos podem dar apenas doze voltas na pista, tentando obter o melhor tempo possível para garantir uma boa posição na largada. O treino oficial tem duração de uma hora e define as posições no grid de largada. O primeiro colocado é chamado de Pole Position e, naturalmente, possui uma grande vantagem sobre os demais competidores.

Domingo
O dia da corrida

No domingo, as equipes decidem a melhor estratégia para usar na corrida: quantas serão as paradas no boxe, com quanto combustível o carro vai largar e o plano de largada – se o piloto vai cortar pela esquerda, direita ou pelo meio. Os horários do domingo seguem uma ordem obrigatória para todos.

- Quatro horas antes da largada, equipe e pilotos devem entrar em concentração.
- Trinta minutos antes do início, os boxes são abertos e os pilotos, após uma volta no circuito, podem assumir as posições no grid (marcas para largada).
- Dezessete minutos antes da largada, um sinal avisa que em dois minutos os boxes estarão fechados.
- Faltando dez minutos para o início da prova, visitantes, jornalistas e VIPs devem deixar o grid.
- Um minuto para a largada, os motores são ligados e a equipe deve deixar a pista livre.
- Com a luz verde, os pilotos partem para uma volta de apresentação e aquecimento dos pneus.
- Faltando dez segundos para a largada, cinco luzes vermelhas se acendem uma a uma no painel. Em seguida, todas se apagam, dando início à prova. A partir de agora, ninguém é de ninguém e salve-se quem puder. Uma corrida tem tempo limite de duas horas, ou termina após 305 Km percorridos. Ao final, vencedores vão ao pódio estourar o champanhe e levantar os troféus, e perdedores arrumam as bagagens um tanto decepcionados. Mas a vida tem dessas coisas. Em duas semanas começa tudo de novo...



PAPER MARIO™

Aqui você faz o papel de Mario... literalmente!

Em meados de 96, no período áureo do Super Nintendo, era lançado um dos melhores RPGs para o console. Fruto do trabalho conjunto de duas das maiores gigantes dos games — a Square, responsável pelos mais memoráveis enredos de toda a história dos jogos eletrônicos, e a Nintendo, que dispensa quaisquer apresentações —, Super Mario RPG: Legend of the Seven Star foi um marco para o gênero, concedendo pela primeira vez aos jogadores uma maior interatividade por meio de comandos em batalhas e muitos outros.

Essa fama logo rendeu as mais diversas especulações quanto a seqüências ainda para o 16 bit. Com a chegada de seu sucessor, o N64, as expectativas cresceram ainda mais. Mas foi somente no final de 99, durante a Nintendo Space World (a maior feira mundial exclusiva da Nintendo, sediada no Japão), que a Big N soltou a bomba e tornou pública a seqüência. Todavia, com o passar do tempo, a concepção central foi mudando drasticamente — fato espelhado em seus nomes provisórios, passando de Super Mario RPG 2 a Mario Adventures e, finalmente, seu nome atual —, e nas mãos da engenhosa subsidiária Intelligent Systems, Paper Mario acabou se mostrando uma aventura completamente independente.

A lenda das sete estrelas

E mais uma vez o temível rei dos Koopas, Bowser, volta para transformar a vida de Mario num inferno. Desta vez, no entanto, as dimensões do problema são mais catastróficas e não se resumem somente ao reino dos cogumelos: elas ameaçam todo o mundo. Tudo se inicia quando o vilão e sua feiticeira-mor, Kammy Koopa, encontram o caminho para o Star Heven, lugar de repouso do artefato de maior poder de todo o universo, o Star Rod, capaz de cumprir qualquer desejo daquele que o possuir.

Após aprisionar seus guardiães, os sete Star Spirits, a tartaruga anabolizada ganha capacidades fenomenais e rapta o palácio da princesa Peach durante uma festa na qual o convidado de honra era seu eterno rival, Mario. Com seu poder elevado por meio do cajado, Bowser supera as habilidades do encanador e o manda pelo ralo, enquanto leva o castelo às estrelas, longe do alcance de pretensos heróis. Os guardas e demais convidados são feitos prisioneiros, da mesma forma que a pobre princesinha...

Mas nem tudo está perdido, pois é aqui que você entra! Tendo sobrevivido ao duelo, nosso herói bigodudo tem agora de encontrar um meio de libertar os sete espíritos estelares para, com seus poderes, anular os desejos do tirano e ser capaz de enfrentá-lo novamente de igual para igual. No papel de Mario, você terá de percorrer todos os cantos do pequeno mundo para descobrir o paradeiro dos cativeiros e acabar com os capangas do facínora.

E não pense que você estará sozinho. Em meio às andanças pelo mundo, nosso herói terá a oportunidade de encon-











Preste atenção às cores e texturas de Paper Mario. É, sem dúvida alguma, o game mais fofo a pintar p estas bandas. Mas não se deixe levar pela aparência: o desafio é cabeludo (ou bigodudo, he, he, he





O jogo está repleto de histórinhas paralelas para tirar suas noites de sono

trar diversos aliados, todos estreantes, mas que não deixam nada a dever aos já consagrados. Ao todo são oito membros do grupo, cada qual com sua origem peculiar — como Bombette, a mais explosiva Bob-omb, ou Bow, a senhora dos Boos — e habilidade especial, variando de alcançar itens distantes a andar sobre espinhos, com as quais o herói poderá transpor qualquer obstáculo.

Um enredo simples, resumido a "vença o chefão e resgate a princesa"? Sim, mas com um elemento-chave responsável por todo o charme: o bom humor. Raras serão as vezes em que você conseguirá conter o riso com algumas situações engraçadas, que vão desde um falso assassinato às batalhas com o irritante Koopa Jr., que o acompanharão até os últimos momentos de sua aventura.

experiência? quem precisa dela?

Como todo RPG que se preze, Paper Mario permite que o encanador e sua trupe evoluam. Entretanto, diferente dos clássicos, a experiência — aqui chamada de Star Points — é algo bastante desprezado. Mesmo evitando a maior parte das batalhas, você acaba chegando ao todo-poderoso desafio final com poderes suficientes para mandar Bowser para o triturador de papel. Isso, aliado ao fato de que os ataques em si causam estragos reduzidos, quase nunca ultrapassando dez pontos, fará com que os mais puristas torçam o nariz à primeira vista.

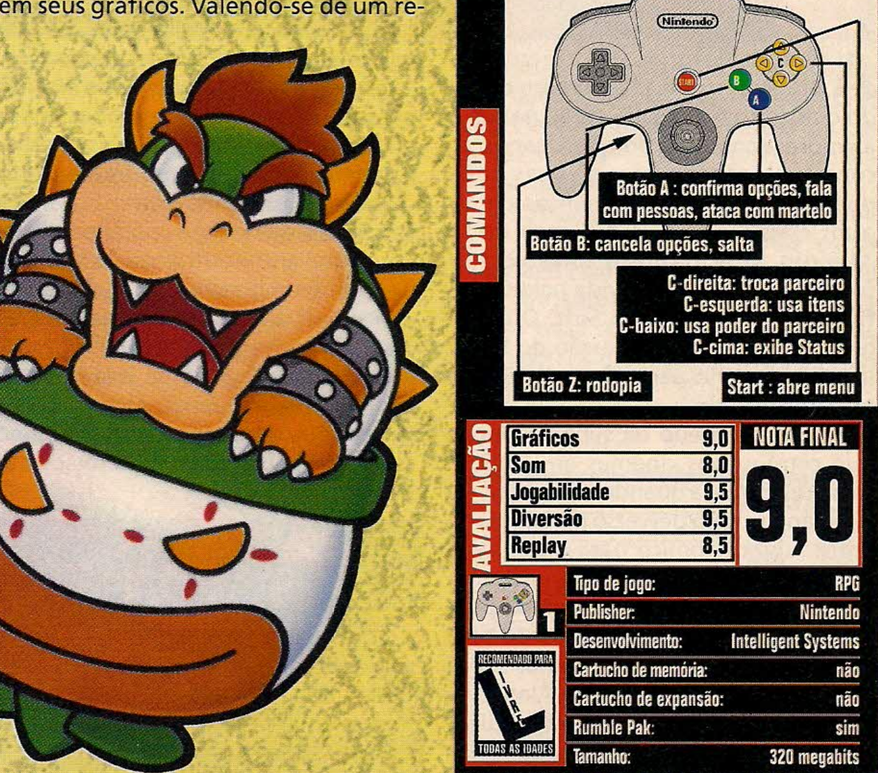
Os combates, por outro lado, ganharam uma valorização bem maior com o retorno e a implementação dos comandos para se elevar os danos, rebatizados de Action Commands. O mesmo pode ser dito sobre o elemento exploração. Além do enredo original, você pode se aventurar em inúmeras histórias paralelas, como a busca pelas oitenta insígnias (seu equipamento aqui), a entrega de cartas e os sonhos de Merlon.

Isso sem mencionar que, apesar do enredo e da parte sonora relativamente simples, o maior atrativo de PM está em seus gráficos. Valendo-se de um recurso inédito no console, o game traz personagens 2D simulando folhas de papel sobre cenários poligonais, numa mescla perfeita entre Mario 64 e Yoshi's Island. A simplicidade das animações dos personagens formam um grande aditivo a essa idéia, terminando por dar a impressão de serem gravuras se movimentando num livro infantil. Por outro lado, a riqueza de efeitos contidos nos combates é capaz de deixar qualquer um de queixo caído.

Enfim, os puristas podem fazer de tudo à primeira vista: estranhar, espernear, fazer careta ou taxá-lo de RPG para crianças, mas, com certeza, não vão conseguir largar essa obra de estréia da Inteligent Systems quando começarem a jogar e rolar de rir.

Eric Araki





COMANDOS

- Botão A : confirma opções, fala com pessoas, ataca com martelo
- Botão B: cancela opções, salta
- C-direita: troca parceiro
- C-esquerda: usa itens
- C-baixo: usa poder do parceiro
- C-cima: exibe Status
- Botão Z: rodopia
- Start : abre menu

AVALIAÇÃO

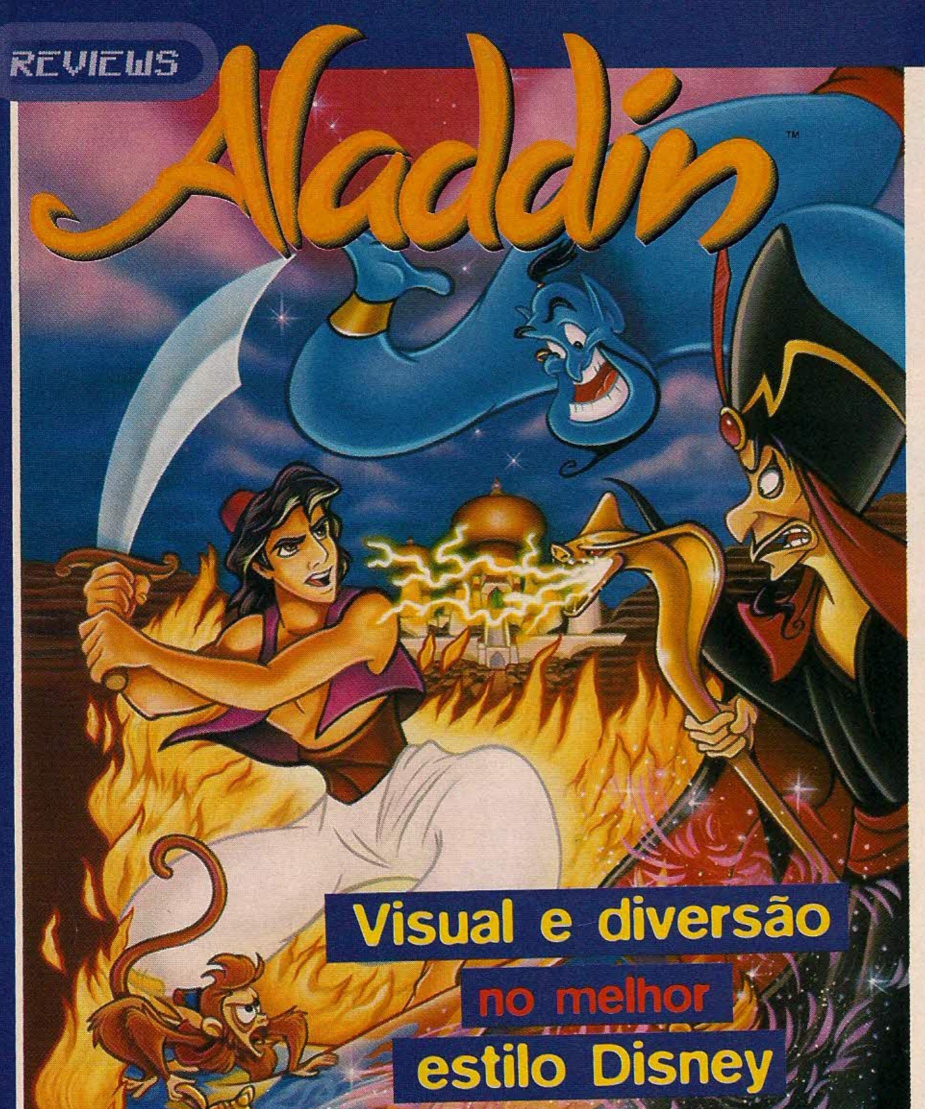
Gráficos	9,0
Som	8,0
Jogabilidade	9,5
Diversão	9,5
Replay	8,5

NOTA FINAL 9,0

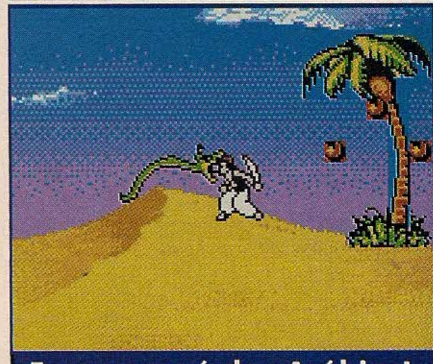
1

RECOMENDADO PARA LIVRE TODAS AS IDADES

Tipo de jogo:	RPG
Publisher:	Nintendo
Desenvolvimento:	Intelligent Systems
Cartucho de memória:	não
Cartucho de expansão:	não
Rumble Pak:	sim
Tamanho:	320 megabits







Esse game é das Arábias!

Além de detonar nos cinemas, a Disney costuma fazer bonito quando o assunto é jogos de video game. E a empresa continua bombardeando os consoles Nintendo com diversas novidades, além de relançamentos de alguns clássicos, o que é o caso deste Aladdin, que ganhou uma versão superespecial desenvolvida pela Crawfish e lançada pela Ubi Soft. O game nada mais é que uma versão do título lançado em 1995 para o Super NES bem mais caprichado.

Seguindo o enredo da superprodução que estreou nos cinemas em 1992, a aventura começa quando o jovem herói é enganado pelo perverso mago Jafar e entra num calabouço para pegar uma lâmpada mágica, de onde sai um gênio bem esquisito. Jafar quer o gênio para poder realizar todos os seus desejos malignos. E, como no desenho, sobra para o pobre (literalmente!) Aladdin a missão de recuperar a lâmpada e salvar o sultão e a bela princesa Jasmin.

As nove fases do jogo reproduzem toda a história e os locais por onde Aladdin passou, desde as catacumbas, onde encontra a lâmpada, até as ruas de Agrabah. A parte de programação foi elaborada tomando como base uma versão antiga do jogo criada por David Perry, que entre outras coisas ajudou a desenvolver o revolucionário Earthworm Jim para Super Nintendo. E toda essa perfeição gráfica foi convertida para o Game Boy Color. Isso pode ser bem observado quando Aladdin se movimenta num cenário detalhadíssimo, saltando em plataformas, camelos e tapetes voadores.

Faltou o macaquinho!

Para se defender, Alladin tem à disposição apenas uma cimitarra (uma espada de lâmina curvada) e maçãs para atacar os inimigos. Além disso, existem vários itens espalhados pelas fases e gemas que o jogador deve recolher para fazer compras com o mercador. Os movimentos do personagem são simples de dominar, mas as fases apresentam um desafio que aumenta conforme o jogador avança. Para facilitar a vida, você recebe uma senha ao final de cada fase, que permite recomeçar o game do mesmo local.

Para não dizer que tudo são flores, Abu, o divertido macaquinho ajudante, nem aparece no game. Além disso, a velocidade dos cenários cai em alguns momentos, e certas fases fazem o jogador querer usar óculos de infra-vermelho, de tão escuras que são. Mas que fique bem claro que esses probleminhas não deixam o game perder o charme de jeito nenhum. Por isso, se você se amarra em Disney e games de plataforma, esse é o seu jogo. Prepare-se para se divertir muito com o gênio maluco e, se for bom mesmo, ganhar o amor da bela Jasmin.

Renato Siqueira

AVALIAÇÃO	
Gráficos	8,0
Som	8,0
Jogabilidade	7,5
Diversão	8,0
Replay	7,0
NOTA FINAL	7,7

RECOMENDADO PARA LIVRE TODAS AS IDADES

Tipo de jogo:	ação
Publisher:	Ubi Soft
Desenvolvimento:	Crawfish Interactive
Salva?	não (password)
Tamanho:	8 megabits
Número de jogadores:	1

Walt Disney's

The Jungle Book

Mowgli's Wild Adventure

Ajude o menino-lobo a fugir do bonde do tigrão!





Quem não conhece a aventura de Mogli (ou Mowgli, nos EUA), o menino-lobo? O Livro das Selvas (The Jungle Book) é um dos desenhos animados mais conhecidos e populares da antiga safra de produções dos estúdios Disney. Ele mostra a história de um menino que foi criado na selva por lobos e agora precisa voltar ao mundo dos homens antes que o tigrão Shere Kahn o encontre.

Seguindo a história, cabe ao jogador ajudar o menino a atravessar a floresta e vencer os desafios, que são um misto de plataforma e Puzzle. Para atravessar os obstáculos, Mogli terá que coletar itens, atirar objetos e enfrentar animais para poder realizar os objetivos, bem no estilo do gênero. E você vai rachar a cuca, porque a dificuldade aumenta a cada fase, obrigando o herói a procurar certos objetos e aprender técnicas especiais.

A parte visual do game é caprichada e abusa da pequena capacidade do console. Basta dar uma olhada na animação da abertura, nos cenários e na movimentação perfeita do personagem. Por causa disso, o controle do jogo é um pouco lento, mas não influencia em nada o desenrolar da aventura. O cartucho tem mais de doze fases e é diversão garantida para quem curte games de ação no estilão de Prince of Persia.

R.S.

AVALIAÇÃO		NOTA FINAL
Gráficos	8,0	7,5
Som	6,5	
Jogabilidade	7,0	
Diversão	8,0	
Replay	7,5	

Recomendado para: Livre – Todas as idades

Tipo de jogo:	ação
Publisher:	Ubi Soft
Desenvolvimento:	Ubi Soft
Salva?	não (password)
Tamanho:	32 megabits
Número de jogadores:	1

GBC



Muita simplicidade, acima de tudo

Se você sentia falta de um game de corrida nos moldes clássicos, Test Drive 2001 foi feito para você. A Infogrames resolveu investir muito mais na diversão com tradição e realismo: no lugar da jogabilidade em primeira pessoa, a versão para Game Boy relembra o bom e velho Rock´n Roll Racing, com uma perspectiva aérea semelhante a uma corrida de rádio-controlados.

Simplicidade é a palavra de lei, seguindo o esquema "corra por dinheiro e incremente sua caranga". Gráficos e som seguem a mesma linha, com cenários e efeitos sonoros bem trabalhados, mas longe de surpreenderem. O ponto alto fica por conta da grande gama de modelos reais, que vão desde o Mustang LX ao afamado Dodge Viper. Isso sem mencionar os diversos equipamentos possíveis de se comprar para elevar sua performance, e a capacidade de pilotar as versões policiais de cada veículo.

Por outro lado, nem tudo é alegria. Falta a Test Drive 2001 uma certa linearidade existente nos games do gênero, fato que obriga você a recomeçar tudo a cada novo jogo. A velocidade, outro ponto importantíssimo em jogos de corrida, também ficou devendo.

Eric Araki







AVALIAÇÃO		NOTA FINAL
Gráficos	7,0	5,8
Som	5,0	
Jogabilidade	5,5	
Diversão	7,0	
Replay	4,0	

Recomendado para: Livre – Todas as idades

Tipo de jogo:	corrida
Publisher:	Infogrames
Desenvolvimento:	Infogrames
Salva?	não (password)
Tamanho:	não disponível
Número de jogadores:	1





Equipes e pilotos oficiais em automobilismo portátil



AVALIAÇÃO		NOTA FINAL
Gráficos	6,5	6,5
Som	6,0	
Jogabilidade	6,5	
Diversão	6,5	
Replay	6,5	

RECOMENDADO PARA L LIVRE TODAS AS IDADES

Tipo de jogo:	corrida
Publisher:	Eletronic Arts
Desenvolvimento:	EA Sports
Salva?	não (password)
Tamanho:	8 megabits
Número de jogadores:	1

Para jogar este Fórmula 1 para Game Boy, só mesmo esquecendo que existem dois grandes jogos do gênero para Nintendo 64. Tudo bem, a gente tem que guardar as devidas proporções de um console para o outro, mas a comparação é inevitável. Quem jogou F-1 Racing e F-1 World Grand Prix para N64 vai sentir a diferença com a versão do Game Boy. Então, o lance é avaliar bem, separadamente.

O game traz todos os pilotos e equipes oficiais da temporada de 2000, o que siginifica que dá pra jogar com Rubinho Barrichello na Ferrari. É uma grande coisa? Não é, não vamos mentir, afinal o Rubinho ainda está longe de ser um bambambam na Fórmula 1. Mas, enfim, é brasileiro e tem gente que curte.

Além de pilotos e equipes, todo o calendário está presente, com os circuitos que todos os que acompanham as corridas pela Globo conhecem. Você pode optar por correr o campeonato completo ou partir para o GP Weekend (apenas uma corrida isolada, mas completa), ou uma Quick Race (só corrida, sem tomada de tempo).

Altos e baixos

Correr o campeonato completo dá tudo o que você tem direito, inclusive os treinos para conseguir posições. O legal daqui é que você faz sua volta e imediatamente a tela começa a mostrar o tempo dos outros pilotos, igualzinho ao que acontece na Fórmula 1 de verdade. Isso facilita as coisas, porque você tem doze voltas para tentar uma classificação decente. Digamos que você tenha feito uma excelente marca na segunda volta, por exemplo. Aí é só acompanhar do box se alguém passar você. Se isso não acontecer, nem é preciso se dar ao trabalho de fazer outra tomada de tempo.

A corrida é complicada, principalmente no nível mais difícil. O conselho aqui é que todo mundo comece no nível mais tranqüilo e com a opção de danos desligada. Caso contrário, você será ultrapassado como se fosse uma tartaruga manca, e qualquer batidinha vai danificar completamente seu carro. E parar no box é prejuízo certo.

Nesse game você também vai sofrer com as condições climáticas. Dá pra correr com pista seca ou com chuva, mas também pode começar a chover no meio da corrida, o que complica a vida de todos os pilotos.

Os gráficos não são muito detalhados e não há uma grande sensação de velocidade. A jogabilidade também ficou devendo um pouquinho, e isso faz com que muitas vezes seja complicado escapar de fechadas de outros carros. O resultado é um monte de avarias. Dá pra tirar um lazer desencanado? Dá, mas não logo depois de jogar F-1 Racing para o N64.

Odair Braz Junior







Além de correr em pistas verdadeiras, é possível ainda dar aquele trato no seu bólido

Complete já sua coleção de Nintendo World e tenha o poder em suas mãos!

www.nintendoworld.com.br

Ed. 18 - Fevereiro/2000



*Mario Party 2: o melhor Multiplayer da Nintendo ganha sua seqüência.
*Pokémon Gold & Silver: todas as novidades sobre os dois novos jogos.
*O final de Donkey Kong 64 e Shadow Man.
*Itens e armas de Turok Rage Wars.
*O ano das seqüências: os maiores lançamentos Nintendo para o ano 2000.
*Especial: os amantes do Game Boy.
*Grátis: pôster duplo - Donkey Kong e Pokémon Stadium

Ed. 19 - Março/2000

*Todos os segredos de Pokémon Stadium para o Nintendo 64.
*Aprenda a usar o Transfer Pak.
*Zelda Tri Force Series, Metal Gear e Star Wars: Racer para o Game Boy Color.
*Ridge Racer 64: o clássico da velocidade finalmente no N64.
*Visitamos uma convenção americana de Pokémon.
*NST: o novo estúdio de desenvolvimento de jogos da Nintendo.
*RE2: o passo a passo de Claire e do Quarto Sobrevivente.
*Dicas dos melhores jogos para Nintendo 64 e Game Boy.



Ed. 20 - Abril/2000



*Especial Game Boy: a invasão dos novos games e o sucesso do portátil.
*Pokémon Stadium: as manhas pra vencer todo mundo e pegar Mew e Mewtwo.
*O novo game de James Bond.
*Game Boy Color: Tarzan, Toy Story 2, Tomb Raider, Fifa, Power Rangers.
*Previews: Kirby 64: The Crystal Shards, Bomber Man Attack, Ogre Battle 64 e muito mais.
*A nova seção Gallery com um desfile de astros Nintendo.
*O retorno do Super Classics com Super Mario World detonado.
* 43 códigos exclusivos de GoldenEye 007.

Ed. 21 - Maio/2000



*Perfect Dark: os jogos de tiro chegam à perfeição.
*Conheça Joanna Dark, a nova musa dos games.
*Tony Hawk's Pro Skater: manobras e estratégias de todas as pistas.
*O arquivo secreto do Game Boy Advance.
*Preview: Hey you Pikachu!, 40 Winks, Army Men: Air Combat, Taz Express e International Superstar Soccer 2000.
*Pokémon: o novo Trading Card Game para Game Boy.
*Promoção: os vencedores da Maximega Promoção Pokémon Stadium.
*Gallery: Link, o herói de The Legend of Zelda.

Ed. 22 - Junho/2000



*E3 2000 Especial - Nintendo arrasadora: 16 páginas e 100 novos jogos na maior feira de games do mundo.
*Tudo sobre Excitebike 64 e Perfect Dark.
*Super Classics: pegue o Hadouken e detone todos os mestres em Mega Man X.
*Hot Shots: as aventuras de Donkey Kong na televisão.
*Os vencedores da promoção Multi Sabores.
*Gallery: tudo o que você gostaria de saber sobre Yoshi.

Ed. 23 - Julho/2000



*Encontro histórico: Solid Snake, de Metal Gear Solid, e Joanna Dark, de Perfect Dark, juntos pela primeira vez.
*Passo a passo de Metal Gear Solid para o Game Boy Color, com sete páginas de mapas e estratégias para chegar ao final.
*Perfect Dark: as melhores dicas do Multiplayer.
*A primeira parte do detonado de Chrono Trigger, do Super Nintendo.
*Entrevista com Shigeru Miyamoto, criador do novo Zelda.
*Cobertura completa: Banjo-Tooie, Kirby 64, StarCraft, Donkey Kong Country, Tomb Raider, Wario Land 3 e Rayman.
*Grátis: pôster especial com a nova geração dos Pokémon.

Ed. 24 - Agosto/2000

*É Gol! Seis páginas de International Superstar Soccer 2000 e os melhores games de futebol da história!
*Game Boy total: X-Men Mutant Academy, Warlocked, Crystalis etc...
*Mario Tennis: o bigodudo arrasa nas quadras virtuais.
*Games e HQ. Os melhores quadrinhos que viraram games.
*A segunda parte do debulhado de Chrono Trigger, o RPG clássico do Super NES. E mais: como fazer os 13 finais do game.
*N-WEB especial: os sites mais legais da Nintendo na rede.
*Grátis: um Transfer para camiseta de Perfect Dark.

Ed. 25 - Setembro/2000

*Edição de aniversário: 2 anos de NW em 100 páginas.
*Fomos ao Japão e contamos tudo sobre os novos consoles, Gamecube e Game Boy Advance. Cobertura completa da feira Nintendo Space World.
*Entrevista com Kena Lobb, gerente de desenvolvimento da Treehouse, empresa responsável pelos novo produtos Nintendo.
*Perfect Dark: detonado de 16 páginas no modo Perfect Agent.
*A primeira parte do detonado de Zelda DX para Game Boy Color.
*Teste seus conhecimentos em games no vestibular Nintendo World.

Ed. 26 - Outubro/2000



*Duas capas para você escolher: Zelda: Majora's Mask e Pokémon Gold Silver.
*Estratégia completa de Pokémon Gold & Silver, para Game Boy Color.
*Preview especial: Zelda: Majora's Mask.
*O final de Zelda DX para Game Boy Color.
*Turok 3 (N64), Perfect Dark (GBC) e os lançamentos para Gamecube.
*Tudo sobre 007 - O Mundo não é o Bastante. E mais: entrevista com o produtor Michael Condrey.
*Grátis: pôster Zelda ou Pokémon.

Ed. 27 - Novembro/2000

*Capa: 007 - O Mundo não é o Bastante: é melhor que Goldeneye? Nós respondemos! E mais: primeira parte do debulhado.
*Hot Shots: desvendamos o Nintendo Gamecube.
*Especial: Rock'n Roll e Nintendo.
*A primeira parte do detonado de The Legend of Zelda: Majora's Mask.
*Ogre Battle 64: o retorno das batalhas épicas no seu N64.
*Super Classics: toda a saga de Ninja Gaiden nos consoles Nintendo.
*Grátis: guia exclusivo Pokémon Gold & Silver.

Ed. 28 - Dezembro/2000



*Banjo Tooie sensacional. Os dois primeiros mundos debulhados.
*A parte final do detonado de 007 - O Mundo não é o Bastante.
*O final arrasador de Zelda: Majora's Mask.
*Reviews: Donkey Kong Country, Corrida Maluca e Tony Hawk's Pro Skater 2 arrasam no Game Boy Color.
*Preview especial: Indiana Jones e Star Wars: Battle for Naboo.
*Grátis: supercalendário Zelda/ Pokémon 2001.

Ed. 29 - Janeiro/2001



*Capa: 2001 uma odisséia na NW. Um mega Preview com tudo o que você jogará esse ano. Conker, Mega Man e Mario lideram a invasão.
*Top Secret especial: 10 páginas de dicas com os melhores jogos para N64 e Game Boy Color lançados no ano 2000.
*Os melhores games de 2000, eleitos pela equipe NW.
*Spider-Man: detonado até o final.
*Banjo Tooie: os segredos de mais quatro mundos.
*Todas as máscaras, corações e as tarefas de Zelda: Majora's Mask.

Só a Nintendo World tem as melhores e mais recentes informações sobre os últimos lançamentos Nintendo. Pode comparar! Você pode adquirir os números atrasados pelo telefone (11) 279-9355, ramal 227. Ligue correndo!



DOUBLE DRAGON

Relembre a trajetória dos irmãos mais durões da história dos video games. Por Cassiano Barbosa

Os irmãos Jimmy e Billy Lee foram os responsáveis por uma febre de games de luta no final dos anos 80 que só foi alcançada por Street Fighter, alguns anos depois. Até aquela época, nenhum outro jogo de luta estimulava tanto o jogador e um colega a atingirem juntos um objetivo final, derrotando todos os marginais que vinham pela frente e utilizando o que havia à mão para resgatar a mocinha das garras do chefe da gangue. Podemos imaginar diversos jogos que tinham a mesma proposta, como Final Fight (que pode até ser tão bom quanto Double Dragon), mas a Technos, nesse caso, foi a empresa que primeiro trouxe um bom jogo do estilo, cravando seu nome na história dos games, e da Nintendo.

Double Dragon

Console: NES
Ano de lançamento: 1988

Double Dragon para o Nintendinho foi um dos raros games que conseguiu ser ao mesmo tempo uma versão diferente de um sucesso dos arcades e um ótimo game (dentro de suas limitações). Apesar da história de salvar a namorada de Billy e acabar com os Shadow Warriors permanecer intacta, o jogo apresentava muitos outros desafios, como fases diferentes e a grande dificuldade de só uma pessoa poder jogar, com Continues limitados. Para contornar um pouco a ausência do modo Multiplayer no jogo normal, a Technos incluiu um divertido jogo de luta de arena, algo que quase não existia nos jogos da época. Cotação: 9,0



Double Dragon 2: The Revenge

Console: NES

Ano de lançamento: 1990

A principal diferença da seqüência para o jogo original é o esperado modo de dois jogadores. Assim, até duas pessoas podem escolher entre Billy e Jimmy, com a opção de poder ou não atingir seu companheiro. Os gráficos também estão muito melhores e há alguns golpes que não existiam na primeira versão. Contendo um aspecto meio futurista, as fases são mais sombrias e a sugestão de que Marion teria sido morta aumenta a expectativa do jogador em relação ao final. Divertido e desafiante, DD 2 também é um pouco diferente dos arcades, o que não o impede de ser o game preferido pela maioria dos fãs. Cotação: 9,5



Double Dragon 3: The Sacred Stones

Console: NES

Ano de lançamento: 1991

Double Dragon 3 acabou sendo uma mudança radical demais em relação aos dois primeiros da série. Apesar de ser razoável e ter um bom nível de dificuldade, raramente o personagem se sente acuado como antes, além do fato da trama ser um pouco "forçada": a dupla deve dar uma volta ao mundo para encontrar pedras sagradas, que darão acesso à fortaleza onde Marion está presa. Os gráficos e o som também decepcionam. Cotação: 6,5



Double Dragon

Console: Game Boy

Ano de lançamento: 1990

Double Dragon para o Game Boy é uma conversão muito boa da versão do NES, deixando a jogabilidade até um pouco mais balanceada, com todos os golpes mantidos intactos. Como os gráficos e o som também não devem nada, o que fica faltando mesmo é o modo de dois jogadores no jogo normal. Mas como nem no Nintendinho isso foi remediado, dá pra dizer com segurança que este é o melhor DD portátil. Cotação: 7,5



Double Dragon 2: The Revenge

Console: Game Boy

Ano de lançamento: 1991

Este jogo sofre de um problema comum a outras séries. Em vez de ter sido desenvolvido pela mesma empresa que fez o primeiro game, foram comprados os direitos de um jogo japonês, reprogramado para parecer com Double Dragon. O game em questão é Kunio Kin, um jogo japonês de luta com gráficos e história parecidos. Se ele pudesse competir com o Double Dragon II original, o fato até seria perdoado. Mas como não pode... Cotação: 5,0



Double Dragon 3

Console: Game Boy

Ano de lançamento: 1992

Com certeza o pior jogo da série. DD3 surge como uma desgraça para seus fãs. Adaptação de um jogo de arcade que por si próprio já não era tão bom, as limitações do Game Boy em relação a gráficos e som completou a bomba. Outros aspectos negativos são os inimigos, que são difíceis demais para um jogo pouco interessante, desmotivando ainda mais o jogador. Cotação: 3,0



Battletoads Vs. Double Dragon: The Ultimate Team

Console: Super NES

Ano de lançamento: 1993

"A equipe definitiva" é o subtítulo e proposta deste game desenvolvido pela Rare, que junta os personagens das duas séries de sucesso num só cartucho. Pelo fato da Rare também ter sido a responsável pelos jogos dos sapos ninjas Battletoads, o resultado dessa fusão inusitada é um game com o estilo muito parecido com Super Battletoads para Super NES. O aspecto engraçado dos personagens e, principalmente, as fases situadas no espaço e em direção vertical fazem de Battletoads Vs. Double Dragon uma disputa injusta para os irmãos Lee, já que de Double Dragon mesmo, o game só tinha os personagens. Mesmo assim, é um bom game de luta. Cotação: 7,5



Super Double Dragon

Console: Super NES

Ano de lançamento: 1992

A entrada dos irmãos Lee no console Super Nintendo. As grandes melhorias da versão de 16 bit são os gráficos, bastante coloridos e definidos, e o som, que é infinitamente superior ao do Nintendinho. Outro aspecto é que, em termos de estilo de luta, ele se aproxima bem mais da realidade, já que os personagens não podem ficar pulando o tempo inteiro e se movimentam no chão a maior parte do tempo. Porém, ainda falta a dificuldade e o estilo de jogo característicos dos clássicos. Uma das melhores coisas do primeiros jogos era o desafio em executar pulos perfeitos e desviar de obstáculos, algo ausente em Super Double Dragon e que compromete um pouco o envolvimento e diversão do jogador. Cotação: 8,0



Double Dragon V: The Shadow Falls

Console: Super NES

Ano de lançamento: 1994

Double Dragon V faz parte de uma categoria no mínimo diferente: é um daqueles games baseados num desenho animado, que por sua vez foi baseado num game. Estranho ou não, o fato é que este é um jogo bastante diferente das outras seqüências, por ser do gênero de luta de arena, como Street Fighter. Todos os personagens do desenho estão presentes, cada um com armas e golpes característicos feitos com seqüências de botões parecidas com o game similar da Capcom. É legal ver os personagens num gênero de jogo diferente, mas aqui fica claro que Double Dragon teve seus melhores dias naquela tradicional pancadaria dos dois primeiros jogos, o que não nos deixa muita esperança de reviver aquela sensação emocionante de antigamente. Cotação: 6,5








Banjo-Tooie N64

Páginas de Cheato pra quê?

Por trás dos olhos castanhos de Banjo, se esconde um grande mágico. O ursão tira uns truques da cartola para facilitar a vida de todo mundo: agora ninguém mais precisa recolher as páginas Cheato para executar as dicas do jogo. Faça o seguinte: siga para Mayahem Temple, entre na Code Chamber, digite os códigos na parede com o alfabeto e depois ligue-os no painel a sua direita.
Quando estiver digitando os novos códigos, as letras não se acenderão no painel, mas os truques ficarão habilitados na lista. Confira!

CHEATOJIGGYWIGGYSPECIAL	abrir todos os mundos
CHEATOSUPERBANJO	Banjo mais rápido
CHEATOSUPERBADDY	inimigos mais rápidos
CHEATONESTKING	ovos e penas infinitas
CHEATOGNIMOH	tiro teleguiado
CHEATOXOBEKUJ	teste de som na Jukebox de Jolly
CHEATOKCABYENOH	recupera a energia
CHEATOFOORPLLAF	imunidade nas quedas
CHEATOSGGE	dobra a quantidade de ovos
CHEATOSREHTAEF	dobra a quantidade de penas
CHEATOYGGIJTEG	dicas sobre os Jiggies, nas placas dentro do templo de Jiggywiggy
CHEATOPLAYITAGAINSON	todos os cinemas na opção Replay
CHEATOJIGGYSCASTLIST	abre os créditos na opção Replay





Scooby-Doo: Classic Creep Capers N64

Pule fases

Durante o jogo, segure o botão L e aperte a seguinte seqüência: C↑, C↓, C↑, C↓, ↑, ↓, ↑, ↓, →, ←, →, ←. Automaticamente, você será levado ao próximo episódio.



Fique invencível

Durante o jogo, segure o botão L e aperte a seguinte seqüência: C↑, C←, C↓, C↑, C←, C↓, ↑, →, ↓, ←, ↑, ←, ↓, →, ↑, ↓. Sua barra de coragem se tornará azul e Salsicha ficará invencível.

Spider-Man N64

Caiu na teia é peixe!

No menu principal, selecione a opção Special e depois entre na tela de Cheat. Digite o código correspondente ao truque desejado, clique em Finish e divirta-se. Só não deixe de respeitar os espaços entre as palavras!

Seleção de fases e todos os gibis: TRUBLEVR
Seleção de fases: LVLSKIPPER
Invencibilidade: TURTLE
Energia cheia: HELP ME
Teia ilimitada: STICKYSTUF
Todos os Comic Books: CLTTHMALL
Todos os personagens no Galery: WHOSINTGM
Todos os game covers: COV VIEW
Todos os Slide Shows: SMESTORY

Roupas especiais:



Symbiote Spidey: SYMBSPID
Spidey 2099: SPTWOKNN
Captain Universe: POWCOSMIC
Spidey Unlimited: LIMITED ED
Scarlet Spider: SPID INRED
Peter Parker: MISTERMJ
Ben Reilly: DA CLONE
Quick Change Spidey: GTATNKFST

Star Wars: Rogue Squadron N64

Caras e caretas

Para trocar o rosto de Luke na tela de abertura pelo rosto de um dos programadores do jogo, entre em Options e use a opção Passcodes para digitar um dos nomes a seguir. Depois, volte à tela de menu principal e deixe que o jogo automaticamente entre no modo Demo. Use o botão A para cortar a animação e confira a nova cara do piloto que antes era Luke Skywalker.

Código	Piloto
BERGLOWE	H. Schimidt
CHIPPIE	C. Huelsbeck
FLYDODGE	D. Jagalski
ICHHELD	R. Henke
PSYLOCK	M. Wagner
RUDIBUBI	R. Stember
SIRHISS	J. Petersam
THBPILOT	B. Hoppe
TIECK	F. Sauer
TOBIASS	T. Richter
WUTZI	J. Eggebrecht







Star Wars: Episode 1 – Battle For Naboo N64

Seleção de fases
Na tela do menu principal, entre em Options. Selecione a opção Passcodes e escreva a palavra LEC&FIVE. Todas as fases ficarão abertas, incluindo a primeira secreta, Trade Federation Secrets.

Distorção de cenário
Na tela do menu principal, entre em Options. Selecione a opção Passcodes e escreva a palavra DRJEKYLL. O código deixará o cenário com o mesmo movimento das ondas do mar.

Ver os créditos
Na tela do menu principal, entre em Options. Selecione a opção Passcodes e escreva a palavra MEMEME!. Automaticamente os créditos do jogo serão apresentados.

Melhorar o Blaster
Na tela do menu principal, entre em Options. Selecione a opção Passcodes e escreva a palavra ADEGAN. Com isso, sua arma Blaster ficará mais potente.

Sonzeira
Na tela do menu principal, entre em Options. Selecione a opção Passcodes e escreva a palavra WAKEUP. O teste de som estará habilitado no Show Room, se você clicar na opção Concert Hall.

Missão secreta 1
Termine o jogo conseguindo todas as medalhas de bronze. A fase secreta Trade Federation Secrets ficará acessível.



Missão secreta 2
Termine o jogo conseguindo todas as medalhas de prata. A fase secreta Couruscant Encounter ficará acessível.

Missão secreta 3
Termine o jogo conseguindo todas as medalhas de ouro. A fase secreta Dark Side ficará acessível.

San Francisco Rush 2049 N64

Novas manhas
Na tela principal, aperte Start. Quando as opções de jogo aparecerem, aperte e segure tudo junto: L + R + C↑ + C→ e pressione o botão Z. Na tela de Cheats, faça as combinações para habilitar as opções abaixo:

Habilite todas as pistas
Coloque o cursor sobre a opção All Tracks, segure L + R e aperte: Z + C↑ + C→, Z + C↓ + C←, Z + C← + C↑, Z + C↓ + C→, depois solte L + R.

Habilite Track Orientation
Coloque o cursor sobre Track Orientation, segure L + R e aperte, em seqüência, C→, C←, C↑, C↓ e Z.

Habilite Car Collisions
Coloque o cursor sobre Car Collisions, segure o botão L e aperte Z. Solte os dois botões, segure R e aperte Z. Solte os botões, segure L e aperte Z. Solte os botões, segure R e aperte Z.



Habilite Tire Scaling
Coloque o cursor sobre Tire Scaling e pressione, simultaneamente: Z + R + C↓ + C←. Solte os botões e aperte: Z + L + C→ + C↑. Solte os botões e pressione, na seqüência, Z, Z e Z.

Habilite Frame scale
Coloque o cursor sobre Frame Scale e aperte C← duas vezes. Pressione, juntos, L + R + C→.

Habilite Car Mines
Coloque o cursor sobre Car Mines e rapidamente segure L + R e aperte Z. Solte os botões, segure C← + C↓ e aperte Z. Solte os botões, segure C← + C↑ e aperte Z. Solte os botões, segure C↑ + C→ e aperte Z.

Habilite Cone Mines
Coloque o cursor sobre Cone Mines e pressione, ao mesmo tempo, Z + C↓. Solte os botões e aperte L + C←. Solte os botões e aperte R + C↑. Solte os botões e aperte Z + C→.

Habilite Auto Abort
Coloque o cursor sobre Auto Abort e aperte, na seqüência, C←, C↑, C→, C↓, Z, L, R, Z e Z.

Habilite Resurrect in Place
Coloque o cursor sobre Resurrect In Place e rapidamente aperte Z + C↓, Z + C→, Z + C↑, Z + C←, Z + R, Z + L.

Habilite Suicide Mode
Coloque o cursor sobre Suicide Mode, segure o botão R e aperte, na seqüência, C→, C↑, C← e C↓. Solte os botões, segure L e aperte C↓, C←, C↑, C→.

POWERLINE (11) 3814-8044

Paper Mario N64

As refeições mais finas do mundo

Além das centenas de itens a serem recolhidos durante o jogo, Paper Mario ainda traz uma outra inovação: a possibilidade de se cozinhar um ou mais itens para dar origem a outros completamente inéditos por meio da cozinheira Tayce T., na região central de Toad Town. Inicialmente você estará limitado a cozinhar somente um item por vez, mas, ao final do quarto episódio, quando você enfim recuperar o Cook Book e entregá-lo à bondosa velhinha, nosso encanador poderá misturar dois ingredientes, gerando resultados ainda mais satisfatórios. Abaixo, segue uma listagem de todos os reagentes e resultantes possíveis. Quaisquer outras combinações além destas resultarão no inútil "Mistake", exceto o item Mystery, que pode resultar em qualquer um dos indicados, se você tiver sorte. Mão na massa... ou melhor, na celulose!

Item	O que ele faz	Ingrediente1	Ingrediente 2
Apple Pie	Recupera 5 HP e 15 FP	Cake Mix	Apple
		Mystery	–
Big Cookie	Recupera 20 FP	Cake Mix	Yellow Berry
		"	Egg
		"	Goomnut
		"	Blue Berry
		"	Red Berry
		Mystery	–
Bland Meal	Recupera 10 HP e 10FP	Koopa Leaf	Yellow Berry
		"	Goomnut
		"	Blue Berry
		"	Red Berry
		Strange Leaf	Goomnut
		Iced Potato	Mushroom
		"	Volt Shroom
		"	Life Shroom
		"	Super Shroom
		"	Cake Mix
		"	Egg
		"	Coconut
		Fire Flower	Volt Shroom
		"	Life Shroom
		"	Super Shroom
		"	Goomnut
		Potato Salad	Fried Shroom
		Egg	Mushroom
		"	Volt Shroom
		"	Life Shroom
		"	Super Shroom
		Dried Pasta	Yellow Berry
		"	Egg
		"	Goomnut
		"	Blue Berry
		"	Red Berry
		"	Coconut
		"	Volt Shroom
		"	Life Shroom
		"	Super Shroom
		Mystery	–
Boiled Egg	Recupera 8 HP e 8 FP	Egg	
		"	Strange Leaf
		"	Stinky Herb
Cake	Recupera 15F P	Cake Mix	–
Coco Pop	Recupera 3 HP e 15 FP	Cake Mix	Coconut
Deluxe Feast	Recupera 40 HP e 40 FP	Strange Leaf "	Whacka's Bump
		Potato Salad	Shroom Stack
Dizzy Dial	Opnentes confusos	Strange Leaf	–
		Strange Leaf	Volt Shroom
		"	Stinky Herb
Egg Missile	Causa 6 HP de dano	Egg	Fire Flower
		Mystery	–
Electro Pop	Pode recuperar 15HP	Cake Mix	Volt Shroom
Fire Flower	Causa 3 H P de dano	Dried Fruit	Strange Leaf
		Mystery	–

Item	O que ele faz	Ingrediente1	Ingrediente 2
Fire Pop	Ganha 20FP e remove 1HP	Cake Mix	Fire Flower
Fried Egg	Recupera 10 HP	Egg	–
		Mystery	–
Fried Shroom	Recupera 6 HP e 2 FP	Dried Shroom	Mushroom
		Fire Flower	–
		Mushroom	–
		Super Shroom	–
		Mystery	–
Frozen Fries	Recupera 15 HP	Fire Flower	Iced Potato
Healthy Juice	Recupera 40 HP	Special Shake	Stinky Herb
		Dried Shroom	Strange Leaf
Honey Candy	Recupera 20 FP	Honey Syrup	Cake Mix
Honey Shroom	Recupera 5 HP e 5 FP	Honey Syrup	Mushroom
		Mystery	–
Honey Super	Recupera 10 HP e 5 FP	Honey Syrup	Volt Shroom
		"	Life Shroom
		"	Super Shroom
Honey Ultra	Recupera 50 HP e 5 FP	Honey Syrup	Ultra Shroom
Hot Shroom	Recupera 15 HP e 5 FP	Mushroom	Super Shroom
		"	Volt Shroom
		"	Fire Flower
		Dried Shroom	Volt Shroom
		"	Super Shroom
		Volt Shroom	Super Shroom
		"	–
		Life Shroom	–
Jelly Pop	Recupera 64 FP	Jammin' Jelly	Cake Mix
Jelly Shroom	Recupera 5 HP e 50 FP	Jammin' Jelly	Mushroom
Jelly Super	Recupera 10 HP e 50 FP	Jammin' Jelly	Volt Shroom
		"	Life Shroom
		"	Super Shroom
Jelly Ultra	Recupera 50 HP e 5 FP	Jammin' Jelly	Ultra Shroom
Kooky Cookie	Recupera 15 FP, além de deixar Mario eletrificado, transparente ou dormindo	Cake Mix	Maple Syrup
		"	Koopa Leaf
		"	Stinky Herb
		Mystery	–
KooPasta	Recupera 7 HP e 7 FP	Koopa Lead	Dried Pasta
		Mystery	–
Koopa Tea	Recupera 7 FP	Koopa Leaf	–
		Mystery	–
Lemon Candy	Recupera 5 HP e 15 FP	Cake Mix	Lemon
Life Shroom	Impede que Mario morra	Koopa Leaf	Mushroom
		"	Volt Shroom
		"	Life Shroom
		"	Super Shroom
		"	Ultra Shroom
		"	Volt Shroom

Item	O que ele faz	Ingrediente 1	Ingrediente 2
		Goomnut	Mushroom
		"	Volt Shroom
		"	Life Shroom
		"	Super Shroom
		"	Volt Shroom
		"	Ultra Shroom
		Strange Leaf	Mushroom
		"	Life Shroom
		"	Super Shroom
		"	Ultra Shroom
		Mystery	–
Lime Candy	Recupera 20 FP	Cake Mix	Lime
Maple Shroom	Recupera 5 HP e 10 FP	Maple Syrup	Mushroom
Maple Super	Recupera 10 HP e 10 FP	Maple Syrup	Volt Shroom
		"	Life Shroom
		"	Super Shroom
Maple Ultra	Recupera 50 HP e 10 FP	Maple Syrup	Ultra Shroom
Nutty Cake	Recupera 10 FP	Goomnut	–
Potato Salad	Recupera 10 HP	Iced Potato	–
		Mystery	–
Shroom Cake	Recupera 10 HP e 10 FP	Super Shroom	Cake Mix
		Mushroom	Cake Mix
Shroom Steak	Recupera 30 HP e 10 FP	Life Shroom	Mushroom
		"	Super Shroom
		"	Dried Shroom
		Ultra Shroom	Mushroom
		"	Super Shroom
		"	Dried Shroom
		Life Shroom	
		"	–
Sleepy Sheep	Faz oponente dormir	Strange Leaf	Yellow Berry
		"	Blue Berry
		"	Red Berry
		Mystery	–
Spagetti	Recupera 6 HP e 4 FP	Dried Pasta	–
		Mystery	–
Special Shake	Recupera 20 FP	Jammin'	JellyYellow Berry
		"	Blue Berry
		"	Red Berry
		"	Apple
		"	Melon
		"	Maple Syrup
		"	Coconut
		"	Honey Syrup
		"	Lime
		"	Lemon
		Melon	Yellow Berry
		"	Blue Berry
		"	Red Berry
		"	Apple
		"	Koopa Leaf
		"	Lime
		"	Strange Leaf
		"	Apple
		"	Honey Syrup
		"	Lemon
		"	Maple Syrup
		"	–
		Mystery	–
Spicy Soup	Recupera 4 HP e 4 FP	Fire Flower	–
		Mystery	–
Strange Cake	Fica invisível e eletrificado	Cake Mix	Strange Leaf
Super Soda	Cura envenenamento, encolhimento e recupera 5 FP	Lemon	Yellow Berry
		"	Blue Berry
		"	Red Berry
		"	Koopa Leaf
		Apple	Yellow Berry
		"	Blue Berry
		"	Red Berry
		"	Lemon
		"	–
		Jammin' Jelly	Koopa Leaf
		"	–
		Red Berry	Yellow Berry
		"	Blue Berry
		"	–
		Blue Berry	Yellow Berry
		"	–
		Lime	Yellow Berry
		"	Blue Berry
		"	Red Berry
		"	Apple
		"	Lemon
		"	Maple Syrup
		"	Koopa Leaf
		Coconut	Yellow Berry
		"	Blue Berry
		"	Red Berry
		"	Apple
		"	Melon
		"	Koopa Leaf
		Lemon	Yellow Berry
		"	Blue Berry
		"	Red Berry
		"	Koopa Leaf
		Honey Syrup	Maple Syrup
		"	Koopa Leaf
		"	–
		Yellow Berry	–
		Mystery	–
Sweet Shroom	Recupera 30 HP e 20 FP	Cake Mix	Ultra Shroom
		"	Life Shroom
Tasty Tonic	Cura envenenamento e encolhimento	Honey Syrup	Yellow Berry
		"	Blue Berry
		"	Red Berry
		"	Apple
		"	Lemon
		"	Coconut
		"	Lime
		Lemon	–
		Lime	–
		Bubble Berry	–
		Coconut	–
		Mystery	–
Thunder Rage	Causa 5 HP de danos	Dried Fruit	Volt Shroom
		Mystery	–
Volt Shroom	Deixa Mario eletrificado	Dried Fruit	Life Shroom
		"	Super Shroom
		"	Ultra Shroom
		"	Mushroom
		Mystery	–
Yoshi Cookie	Recupera 15 HP e 15 FP	Cake Mix	Melon
Yummy Meal	Recupera 20 HP e 20 FP	Potato Salad	Spaghetti
		"	Hot Shroom
		Iced Potato	Strange Leaf
		Ultra ShroomIced	Potato
		"	Egg
		"	Fire Flower
		"	Dried Pasta
		Dried Pasta	Dried Fruit
		Dried Fruit	Iced Potato
		Whacka's Bump	–

Force 21 GBC



Senhas de fases

Level 2: LXCR
Level 3: PTKL
Level 4: DUSM

Buffy The Vampire Slayer GBC

Códigos e mais códigos

Fase	Passwords
Level 1	3NKFZ8
Level 2	9MD1WV
Level 3	XTN4F7
Level 4	5BVPL2
Level 5	9D6F0S
Level 6	TSCNB4
Level 7	CSJTQZ
Level 8	BNPXZ9
Final	GH9MR





The Mummy GBC

Passwords

Escreva os códigos com números e símbolos:

Estágio 3-1	♣ 178
Estágio 3-2	1434
Estágio 4-1	X57 ♠
Estágio 5-1	77 ▼ X
Estágio 6-1	1 ▼ 5 ▼
Estágio 6-2	♦ 9 ● 8
Estágio 6-3	3457
Estágio 7-2	▼ 313

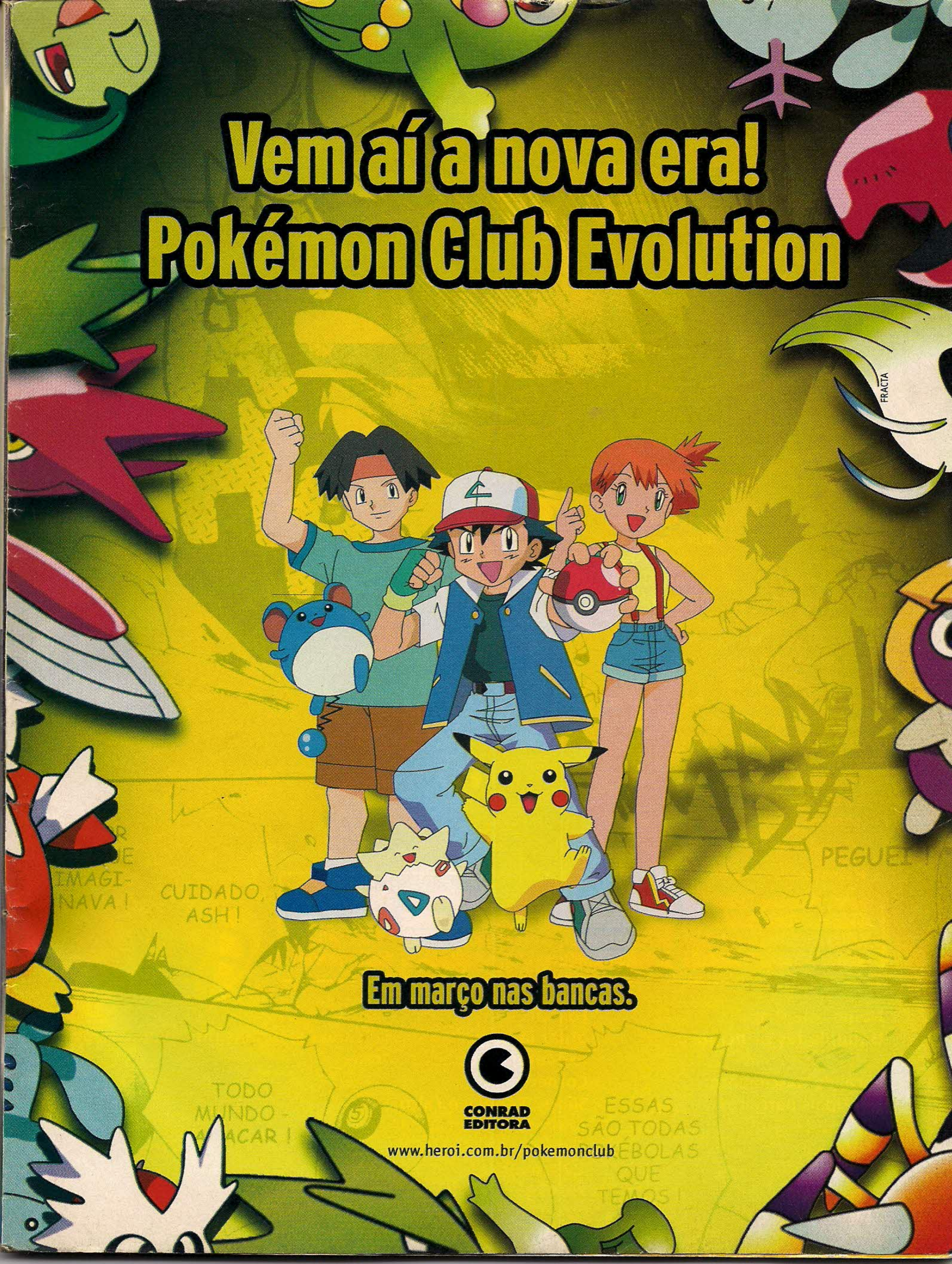


Blade GBC

Veja o final sem jogar

No menu principal, selecione a opção Passwords e coloque a seguinte senha: 9?!1N?BKT?51G. Assim que começar o jogo, você será mandado direto para o final.




Vem aí a nova era!
Pokémon Club Evolution
FRACTA
CUIDADO, ASH!
PEGUEI!
Em março nas bancas.
TODO MUNDO
ESSAS SÃO TODAS
QUE
CONRAD EDITORA
www.heroi.com.br/pokemonclub



Fox McCloud é um cadete da academia de defesa do exército de Corneria e já enfrentou diversas aventuras pela galáxia. Porém, seu maior desafio foi enfrentar Andross, um gênio que havia sido acusado de matar seu pai, James McCloud. Na época, ele juntou uma equipe de excelentes pilotos, com os quais mantém contato até hoje: Falco, Slippy e Peppy (este último também fez parte da equipe original de seu pai). Apesar desses ases do espaço não serem de ferro e lutarem por dinheiro, eles aceitam somente missões com objetivos humanitários.

Principais games Nintendo que participou

Star Fox	Super Nintendo	1993
Star Fox 2	Super Famicom (Japão)	1995
Star Fox 64	Nintendo 64	1997
Super Smash Bros.	Nintendo 64	1999

Nome completo:	Fox McCloud
Habilidades principais:	guiar jatos pela galáxia, salvar sistemas interplanetários, executar acrobacias aéreas
Local de nascimento:	Corneria
Principais parceiros:	Slippy, Peppey e Falco
Maior inimigo:	Andross
Idade:	18 anos
Altura:	1,73 m
Peso:	70,3 kg



FRACTA
A Herói caiu na rede
Universo Herói:
nova revista + novo portal.
Vai encarar?
Acesse,
cadastre-se
e ganhe
prêmios!
WWW.HEROI.COM.BR
CONRAD
EDITORA
HERÓI
.COM.BR